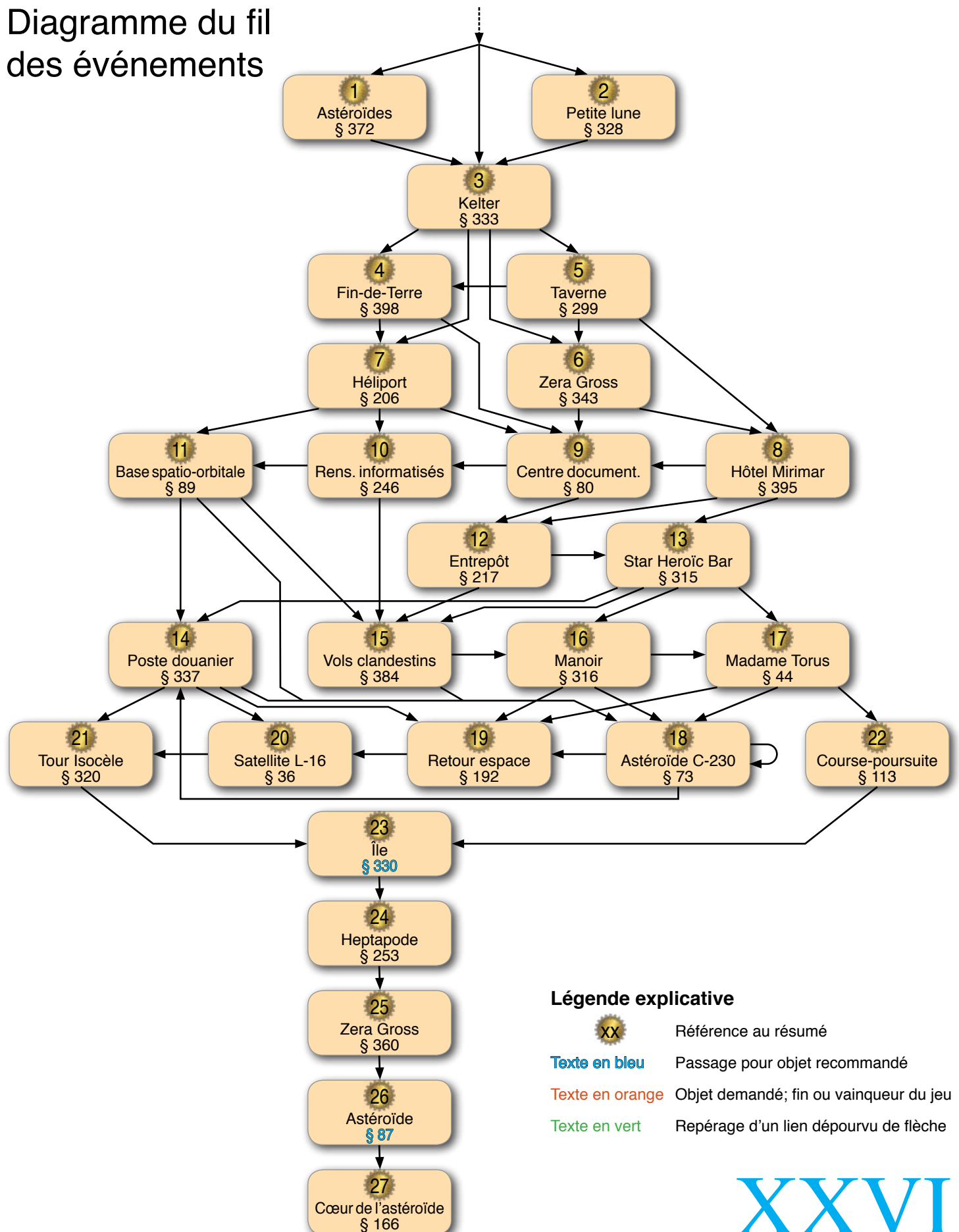



# Les Trafiquants de Kelter

## Diagramme du fil des événements



### Légende explicative

-  Référence au résumé
- Texte en bleu** Passage pour objet recommandé
- Texte en orange** Objet demandé; fin ou vainqueur du jeu
- Texte en vert** Repérage d'un lien dépourvu de flèche

<p>1</p>	<p>372</p>	<p><b>Astéroïdes:</b> 1<sup>ER</sup> INTERCEPTEUR: ARMEMENT 5 / DÉFENSE 3                  2<sup>E</sup> INTERCEPTEUR: ARMEMENT 5 / DÉFENSE 2                  Vainqueur: → Astéroïdes: 3                  → Kelter: 3</p>
<p>2</p>	<p>328</p>	<p><b>Petite lune:</b> → Se poser: - 500 crédits 3                  → Sur orbite: → Kelter: 3</p>
<p>3</p>	<p>333</p>	<p><b>Kelter:</b> - détecteur de brouilleur d'ondes → Collaboration autorités: → Révéler identité: Lancer un dé                  → Poser questions: → Enquête bars: 5                  Impair: → Pair:                  Monsieur Samuel: → Héliport: 7                  Indicateur: → Femme: 6                  Propre enquête: 5 → Fin-de-Terre: 4</p>
<p>4</p>	<p>398</p>	<p><b>Fin-de-Terre:</b> → Autour lune: 1<sup>ER</sup> EXTERMINATEUR: ARMEMENT 7 / DÉFENSE 1                  2<sup>E</sup> EXTERMINATEUR: ARMEMENT 7 / DÉFENSE 7                  → Se poser / Vainqueur: - 500 crédits → Vaisseau détruit: - vaisseau / Lancer un dé                  Riposter: TUEUR: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 6                  Vainqueur: + boulon pression hélipjet + billet Fin-de-Terre - Kelter                  Fuir: → Centre documentation: 9                  → Poursuivre Fin-de-Terre: → Gauche: Droite: 7                  Dôme orangé: → Pair: Poursuivre: FIN DU JEU                  → Impair: FIN DU JEU</p>
<p>5</p>	<p>299</p>	<p><b>Taverne:</b> → Proposer pourboire: → Donner somme: - 500 crédits → Femme: 6                  → Homme: 8                  Se mêler foule: Lancer un dé → 1: 8                  → 2: 6 → Fin-de-Terre: 4                  → 3 à 6: → Femme: 6</p>
<p>6</p>	<p>343</p>	<p><b>Zera Gross:</b> → Attendre: Lancer 2 dés → Si ≥ HABILITÉ: Lancer 2 dés → Si ≥ HABILITÉ: + 500 crédits                  Se joindre aux joueurs: - 2 ENDURANCE 9                  Si &lt; HABILITÉ: → Centre documentaire planétaire: 9                  Surveiller appartement: → Le suivre: → Surveiller appartement: - 2 ENDURANCE 9                  Hôtel Mirimar: 8</p>

<p>7</p>	<p>206</p>	<p><b>Héliport:</b> → Poser questions homme service locations: → Centre documentation: 9          → Aire d'arrivée / Tour de contrôle: → Fichier central informatisé: 10          → Base spatiale: 11</p>
<p>8</p>	<p>395</p>	<p><b>Hôtel Mirimar:</b> → Entrer chambre: → Forcer porte: → Se rendre au bar: 13          → Suivre l'homme: 12 → Poursuivre l'homme: 9 → Centre documentation: 9</p>
<p>9</p>	<p>80</p>	<p><b>Centre de documentation:</b> → Statistiques économiques: → Transports: 10          → Journaux: → Agriculture: 10          → Industrie: 10          Adresse Billy Bombe Babet: 12 Renseignements informatisés: 10</p>
<p>10</p>	<p>246</p>	<p><b>Renseignements informatisés:</b> → Pénétrer par effraction: Tenter chance          → Corrompre: → Chance: → Malchance: GARDE: HABILETÉ 10 / ENDURANCE 8          1000 crédits: FIN DU JEU → 2000 crédits: - 2000 crédits → Vainqueur: → Vaincu: FIN DU JEU          Commandant en chef: 11 → Continuer recherches: → Vols clandestins: 15</p>
<p>11</p>	<p>89</p>	<p><b>Base spatio-orbitale</b> → Attendre fin de service: → Traiter rudement: Tenter chance          → Pénétrer bureau: Lancer un dé → Manière forte: → Chance:          Pair: → Impair: → Amabilité et persuasion: → Jouer un tour: / Malchance:          Dossiers confidentiels: Lancer un dé → Tiroirs: Impair: → Poste douanier: 14          Pair: → Astéroïde C-230: 18 → Vols clandestins: 15          Le laisser tranquille: 15 → L'effrayer: → Le rosser: → Arrêter brutalités:          Astéroïde C-230: 18 → Trouver employé: 15 → Poste de douane: 14</p>

<p>13</p>	<p>217</p>	<p><b>Entrepôt:</b> → Entrer: → Plonger: FIN DU JEU          Jeter coup d'œil: → Obéir: → Attendre: FIN DU JEU          Sauter: - 3 dés ENDURANCE 15          Gauche: → Droite: → Suivre Clive: → Attraper chevron: Tenter chance → Malchance: FIN DU JEU          Se plaquer au sol: → Star Heroïc Bar: 13 → Échapper: FIN DU JEU          S'enfuir: → Vols clandestins: 15          1<sup>ER</sup> TUEUR: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 8          2<sup>E</sup> TUEUR: HABILITÉ 5 / ENDURANCE 8 Vainqueur: 13          Chance: → Suivre: → Fuite: 15          Rencontrer: 13 → Vols illégaux: 15</p>
<p>13</p>	<p>315</p>	<p><b>Star Heroïc Bar:</b> → Demander patron: → Dégainer arme: TUEUR: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 8          Découvrir adresse: → Collègue de Clive: 16 → Fuir: → Filer agresseur: 16          Révéler identité: → Vols clandestins: 15          Sinon: 17 → Consulter papiers: + code → Rendez-vous Torus: 17          Contrôle douanier: 14 TROUVER OFFICIER</p>
<p>14</p>	<p>337</p>	<p><b>Poste douanier:</b> → Trouver officier: Tenter chance → Chance: → Satellite L-16: 20          Sa cacher: → Acheter employé: → 2000 crédits: - 2000 crédits → Malchance: 20 → Bousculer: Tenter chance          Marchandises: Passagers: → Aborder douanier: → 3000 crédits: - 3000 crédits → Satellite: 20 → Chance: 21 → Malchance: 20          Sortir discrètement: Lancer 2 dés → Quitter: → Enquête dans capitale: FIN DU JEU → Tour Isocèle: 21          Rester: → Retour espace: 19 → Astéroïde C-230: 18          Si &lt; HABILITÉ: → Tour Isocèle: 21          Si ≥ HABILITÉ: → S'enfuir: → Nouvelle piste: → Satellite: 20          Se rendre: → Révéler: → Se cacher: → Tour Isocèle: 21          L'acheter: → 1000 crédits: - 1000 crédits          1500 crédits: - 1500 crédits          2000 crédits: - 2000 crédits</p>
<p>15</p>	<p>384</p>	<p><b>Vols clandestins:</b> → Base de Kelter: → Hangars: → Proposer argent: - 500 crédits          En ville: Tenter chance → Chance: → Services administratifs: → Sinon: → En ville: 16 → Astéroïde C-230: 18          Malchance: → Donner argent: - 500 crédit → Débarasser insecte: 16</p>

<p>16</p>	<p>316</p>	<p><b>Manoir:</b> → S'évader: Tenter chance → Chance: → Revenir manoir: → Forcer porte ou fenêtre: Lancer 2 dés</p> <p>↳ Malchance: ↳ Laisser s'emmener: ↳ Accepter: 17 VERS ELLE ↳ Sinon: FIN DU JEU</p> <p>↳ Escalader mur: ↳ Sur le toit: Lancer 2 dés</p> <p>↳ Couloir: ↳ S'enfuir: ↳ Autre piste: ↳ Comprendre conversation: ↳ Si ≥ HABILITÉ: 1<sup>ER</sup> GARDE: HAB. 8 / END. 6 2<sup>E</sup> GARDE: HAB. 6 / END. 8 Vainqueur. ↳ Si &lt; HABILITÉ: ↳ Rejoindre Madame Torus: 17</p> <p>↳ Enquête dans capitale: FIN DU JEU ↳ Retour espace: 19 ↳ Astéroïde C-230: 18</p>
<p>17</p>	<p>44</p>	<p><b>Madame Torus:</b> → Vers elle: - 1 dé ENDURANCE → Donner la chasse: → Faire feu: ↳ Arrêter autre véhicule: 22</p> <p>↳ Seul: Tenter chance → Malchance: ↳ Secourir Madame Torus: ↳ Astéroïde C-230: 18 ↳ Retour espace: 19 ↳ Enquête dans capitale: FIN DU JEU</p> <p>↳ Chance: → Madame Torus: ↳ Débusquer tireur: Lancer 2 dés ↳ Si ≥ HABILITÉ: - 1 HABILITÉ ↳ Si &lt; HABILITÉ: - 2 dés ENDURANCE</p>
<p>18</p>	<p>73</p>	<p><b>Astéroïde C-230:</b> Payer 2000 crédits si vaisseau détruit → Aération: → Continuer progression: ↳ Pousser grille: ↳ Quitter: ↳ Piédestal: Pénétrer: ↳ Tirer sur monstre: FIN DU JEU ↳ Douaniers: 14</p> <p>↳ Examiner niche: + prière Thuvald ↳ Écoutille: ↳ Poursuivre chemin: ↳ Parler: ↳ Prière Thuvald: ↳ Disparaître: FIN DU JEU ↳ Questionner: ↳ Aide: ↳ Endroit: ↳ Monstre: ↳ Douaniers: 14 ↳ Dégainer: ↳ Accepter: ↳ Nouvelle piste: Kelter: ↳ Enquête capitale: FIN DU JEU ↳ Espace: 19 ↳ Astéroïde: 18</p> <p>↳ Vers bourdonnement: ↳ Direction opposée: Revenir bifurcation: ↳ Rester: ↳ Passerelle: ↳ Salle: Tenter chance ↳ Chance: ↳ Malchance: FIN DU JEU ↳ Affronter moines: 1<sup>ER</sup> MOINE: HAB. 9 / END. 5 2<sup>E</sup> MOINE: HAB. 7 / END. 5 Vainqueur: ↳ Retourner sur Kelter: ↳ Espace: 19 ↳ Astéroïde: 18 ↳ Enquête capitale: FIN DU JEU</p>
<p>19</p>	<p>192</p>	<p><b>Retour espace:</b> Tenter chance → Chance: → S'en assurer: 20 ↳ Malchance / Ignorer: FIN DU JEU</p>

<p>20</p>	<p>36</p>	<p><b>Satellite L-16:</b> Payer 2000 crédits si vaisseau détruit → <u>Sortir espace:</u> Lancer 2 dés</p> <p><u>Ouvrir feu:</u> FIN DU JEU</p> <p>Si &lt; HABILITÉ: Lancer 2 dés</p> <p>Si ≥ HABILITÉ: Lancer 2 dés</p> <p>Si &lt; HABILITÉ: 21</p> <p>Si ≥ HABILITÉ: Lancer 2 dés</p> <p>Si ≥ HABILITÉ: Lancer 2 dés</p> <p>Si &lt; HABILITÉ: Lancer 2 dés</p> <p>Si ≥ HABILITÉ: FIN DU JEU</p>
<p>21</p>	<p>320</p>	<p><b>Tour Isocèle:</b></p> <p><u>Gauche:</u> → <u>Consulter dossiers:</u> Lancer 2 dés → Si &lt; HABILITÉ: 23</p> <p><u>Droite:</u> → <u>Poursuivre recherches:</u> → Si ≥ HABILITÉ:</p> <p>1<sup>ER</sup> TUEUR: HABILITÉ 10 / ENDURANCE 6 2<sup>E</sup> TUEUR: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 6</p> <p><u>Vainqueur:</u> + pistolet laser (- 6 ENDURANCE perdu par ennemi) Tenter chance</p> <p><u>Malchance:</u> → FIN DU JEU</p> <p><u>Chance:</u> 23</p>
<p>22</p>	<p>113</p>	<p><b>Course-poursuite:</b></p> <p><u>Tiré sur adversaire:</u> [§ 387]</p> <p><u>Sinon / Emprunter raccourci:</u> [§ 202]</p> <p><u>Axe principal:</u></p> <p><u>Toute allure / Ne pas ralentir:</u> Tenter chance</p> <p><u>Ralentir:</u></p> <p><u>Accélérer:</u></p> <p><u>Malchance:</u> FIN DU JEU</p> <p><u>Chance:</u></p> <p><u>Garder allure:</u></p> <p><u>Accélérer:</u></p> <p><u>Attendre:</u></p> <p><u>Maintenir allure:</u></p> <p><u>Tenter de percuter:</u> Lancer 2 dés</p> <p><u>Rouler à leur allure:</u></p> <p><u>Accélérer:</u> Tenter chance</p> <p><u>Même allure:</u> Si &lt; HABILITÉ: Malchance: FIN DU JEU</p> <p><u>Si ≥ HABILITÉ: Tenter chance</u></p> <p><u>Heurter arrière:</u> Tenter chance</p> <p><u>À hauteur véhicule:</u></p> <p><u>Faire basculer:</u> Lancer 2 dés</p> <p><u>Si ≥ HABILITÉ: FIN DU JEU</u></p> <p><u>Si &lt; HABILITÉ: Tenter chance</u></p> <p><u>Chance:</u> Malchance: FIN DU JEU</p> <p><u>Route transversale:</u> Continuer: FIN DU JEU</p> <p><u>Chemin traversant:</u></p> <p><u>Tout droit:</u> Demi-tour:</p> <p><u>Couper virage:</u></p> <p><u>Suivre normalement:</u></p> <p><u>Ralentir:</u> ALLER À § 387</p> <p><u>Foncer:</u> Lancer 2 dés</p> <p><u>Si ≥ HABILITÉ: FIN DU JEU</u></p> <p><u>Si &lt; HABILITÉ:</u></p> <p><u>Route principale:</u> ALLER À § 202</p> <p><u>Si ≥ HABILITÉ: - 1 HABILITÉ ALLER À § 387</u></p> <p><u>Si &lt; HABILITÉ:</u></p> <p><u>Chance / Tirer:</u> Couper virage:</p> <p><u>Malchance:</u> Sinon:</p> <p><u>Couper virage:</u> Lancer 2 dés</p> <p><u>Percuter arrière:</u> + documents 23</p> <p><u>Percuter côté:</u> Tenter chance</p> <p><u>Si &lt; HABILITÉ:</u></p> <p><u>Chance: + documents 23</u></p> <p><u>Malchance: Lancer 2 dés</u></p> <p><u>Si ≥ HABILITÉ: - 3 ENDURANCE + documents 23</u></p> <p><u>Si &lt; HABILITÉ: + documents 23</u></p> <p><u>Si ≥ HABILITÉ: + documents 23</u></p>

<p>23</p>	<p>330</p>	<p><b>Île:</b> → <b>Porte § 301:</b> → <b>Abattre:</b> CHIEN CYBERNÉTIQUE: HABILITÉ 9 / ENDURANCE 8 <b>Vainqueur:</b>          → <b>Apprivoiser:</b> - 1 HABILITÉ → <b>Tout droit:</b>          → <b>Porte § 311:</b> → <b>Clavicule:</b> → <b>À droite:</b>          → <b>Transporteur:</b> → <b>Satophil D:</b> SENTINELLE CYBERNÉTIQUE: HABILITÉ 8 ENDURANCE 4 <b>Vainqueur:</b>          → <b>Mardi:</b> → <b>Babbet:</b> → <b>À droite:</b> + <b>clef contact énergétique base 1</b>          → <b>Enfoncer vantail:</b> → <b>Quitter:</b> 24  <b>Vantail:</b> → <b>Fouiller homme:</b> + 4 pilules stimuline 24          1<sup>ER</sup> GARDE: HAB. 7 / END. 6          2<sup>E</sup> GARDE: HAB. 6 / END. 6          3<sup>E</sup> GARDE: HAB. 5 / END. 4          4<sup>E</sup> GARDE: HAB. 5 / END. 4 <b>Vainqueur:</b> → <b>Quitter:</b> 24  <b>Porte:</b> → <b>Autre direction:</b> 24  <b>À droite:</b> + grenade mono-manuelle (- 3 dés ENDURANCE à ennemis)</p>
<p>24</p>	<p>253</p>	<p><b>Heptapode:</b> → <b>Lettre S:</b> HEPTAPODE: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 8 <b>Vainqueur:</b> → <b>Droite:</b> ↘          → <b>Lettre X:</b> → <b>Droite:</b> ↘          → <b>Lettre A:</b> → <b>Gauche:</b> 25</p>
<p>25</p>	<p>360</p>	<p><b>Zera Gross:</b> → <b>Mains nues:</b> ZERA GROSS: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 11 → <b>Vaincu:</b> FIN DU JEU          → <b>Pistolet laser:</b> ZERA: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 11 <b>Vainqueur:</b> 26</p>
<p>26</p>	<p>87</p>	<p><b>Astéroïde:</b> Payer 2000 crédits si vaisseau détruit, sinon <b>FIN DU JEU</b> → <b>Manœuvrer:</b> Lancer 2 dés  <b>Faire feu:</b> - 1 DÉFENSE          SYSTÈME ARMES DE DÉFENSE DE L'ASTÉROÏDE: OFFENSIVE 9 / DÉFENSE 6  <b>Vainqueur:</b> → <b>Sas de secours:</b> → <b>Ouvrir porte:</b> → <b>Tout droit:</b>  <b>Entrée principale:</b> SPHÈRE DE DÉFENSE: HABILITÉ 9 / ENDURANCE 4 <b>Vainqueur:</b>  <b>Bondir:</b> Lancer 2 dés          Si ≥ HABILITÉ: <b>FIN DU JEU</b>    Si &lt; HABILITÉ: → <b>Tout droit:</b>  <b>Tirer:</b> SENTINELLE: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 10 <b>Vainqueur:</b>  <b>Se glisser dessous:</b> Lancer 2 dés          Si &lt; HABILITÉ: → <b>Tout droit:</b>    Si ≥ HABILITÉ: - 2 ENDURANCE  <b>Tout droit:</b> → <b>Tunnel de gauche:</b> → <b>Tunnel de droite:</b> → <b>Levier d'urgence:</b> Tenter chance  <b>Sauter:</b> Lancer 2 dés          Si ≥ HABILITÉ: - 4 ENDURANCE Lancer 2 dés          Si &lt; HABILITÉ: Lancer 2 dés  <b>Se frayer chemin:</b> Lancer 2 dés          Si &lt; HABILITÉ: Lancer 2 dés          Si ≥ HABILITÉ: <b>FIN DU JEU</b>  <b>S'agripper à porte:</b> Chance → <b>Malchance:</b> FIN DU JEU  <b>Porte:</b> 27  <b>Couloir:</b> + <b>Satophil D</b> 27          Si ≥ HABILITÉ: - 4 ENDURANCE Lancer 2 dés → <b>Porte:</b> 27          Si &lt; HABILITÉ: Lancer 2 dés → <b>Porte:</b> 27          Si ≥ HABILITÉ: - 4 ENDURANCE → <b>Porte:</b> 27</p>

27

166

