



# La citadelle du Chaos online

[https://s3-us-west-2.amazonaws.com/secure.notion-static.com/6123fe23-028f-45f5-966f-7d53467138b2/exemple\\_steps\\_chaos\\_citadel.json](https://s3-us-west-2.amazonaws.com/secure.notion-static.com/6123fe23-028f-45f5-966f-7d53467138b2/exemple_steps_chaos_citadel.json)

## Types de choix de fin d'étape.

- Décision > destination
- Décision > fin de partie
- Décision > gain de caractéristique > destination
- Décision > perte de caractéristique > destination
- Décision > coût d'un objet d'inventaire > destination
- Décision > coût d'une formule d'inventaire > destination
- Décision > test de chance > destination de réussite || destination de défaite
- Décision de combattre > destination de réussite || fin de partie
- Décision de fuir > coût en endurance > destination

## Cas spéciaux

- Décision de combattre > si dégât encaissé > endurance perdue > destination
  - Décision de combattre une fois (1 Round) > destination || fin de partie
  - Décision de combattre 3 rounds max ( pas de perte d'endurance et force d'attaque ennemie préféfinie ) > fin de partie || destination
- Combat spécial
- Etape 71
- Enfonçage de porte > Lancer un Dé > Si résultat = 6 > Destination
- Sinon > -1 en endurance
- Etape 88

- De la viande mangée par le héros l'attaque de l'intérieur. Il attaquera 3 fois.  
3 test d'habileté avec 2 dés. Si le résultat est supérieur à l'habileté du héros > -2 points d'endurance  
Si le morceau de viande tue le héros > Fin de partie  
Sinon, possibilité de choisir 2 chemins.  
Etape 166
- PIC-SIX ( jeu d'argent )  
Necessite une pièce d'or ou une formule d'or du sot ( correspond à 10 pièce d'or )  
Selectionner un ou plusieurs chiffre entre 1 et 6 et miser de l'argent sur chacune des valeurs. S'il tombe sur l'une des valeurs, on gagne 5 fois la mise correspondante.  
Repetable a l'infini, tant qu'on a au moins 1 pièce d'or  
Etape 171
- ETAPE 181/182 COMPLEXE !
- L'ennemi est une copie conforme de notre Héros  
Etape 191
- Combat entre 2 PNJ : "Le grand et le petit"  
Etape 205
- ROC-BOMBE  
Etape 278
- DAGUE-DINGUE  
Etape 365

## **Objet Uniques et inventaire.**

- Myriade  
Obtenu:  
Utilisable: 3, 54, 37, 277, 287
- Bocal contenant l'homme araignée  
Obtenu: 89  
Utilisable: 3, 42, 277, 322

- Poignée de baies  
Obtenu  
Utilisable: 3, 127, 277
- Dague enchantée ( fait perdre 2 points d'endurance a l'ennemi )  
Obtenu: 15  
Utilisable: Usage unique. Lors d'un combat.
- Vin chaud et amer ( fait cracher du feu, remplace une formule de feu )  
Obtenu: 105  
Utilisable: Usage unique. Lors d'un combat.
- Bouteille d'essence de berce  
Obtenu:  
Utilisable: 289
- Flacon rempli d'un liquide vert translucide  
Obtenu: 17  
Utilisable
- Toison d'or  
Obtenu: 91 ( a condition de reussir un test de chance )  
Utilisable:
- Mirroir en argent  
Obtenu:  
Utilisable: 42, 111, 127, 226, 289
- Brosse a cheveux  
Obtenu:  
Utilisable: 42
- Pot d'onguent  
Obtenu:  
Utilisable: 54, 289, 322
- Pieces d'or  
Obtenu:  
Utilisable: 54, 287
- Amulette enchantée / ensorcelée  
Obtenu: 102  
Utilisable: 322

- Mot de passe:  
Obtenu:  
Utilisable: 118
- Clef de cuivre  
Obtenu: 34,  
Utilisable : 249