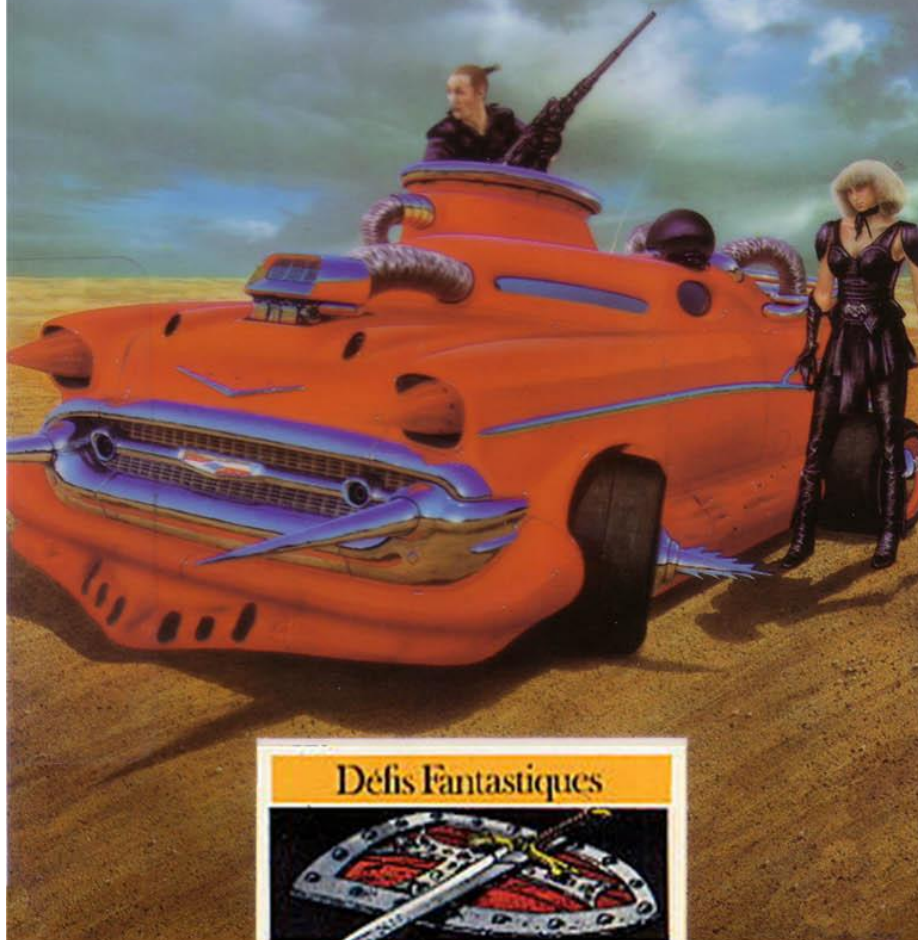


UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Ian Livingstone

Le Combattant de l'Autoroute



Défis Fantastiques



Ian Livingstone

Le Combattant de l'Autoroute

Défis Fantastiques/13

Traduit de l'anglais par Pascale Jusforgues et Alain Vulont

Illustrations de Kevin Bulmer



Gallimard

Comment combattre sur l'Autoroute

Comme dans les précédents livres dont vous êtes le héros, vos différentes aptitudes et capacités seront déterminées par les dés, puis notées sur la *Feuille d'Aventure* qui se trouve aux pages 6, 7, 8, et 9 du livre.

Habilité, Endurance et Chance

Lancez un dé. Ajoutez 6 au nombre obtenu et inscrivez le total dans la case HABILITÉ de la *Feuille d'Aventure*. Vos points d'HABILITÉ mesurent votre aptitude à la conduite, en mécanique et au combat. Ce total pourra augmenter ou diminuer au cours de votre voyage, mais il ne devra jamais dépasser son total de départ.

Lancez deux dés. Ajoutez 24 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case ENDURANCE de votre *Feuille d'Aventure*. Vos points d'ENDURANCE sont le reflet de votre forme physique et de votre constitution. Votre total d'ENDURANCE diminuera lorsque vous serez blessé, mais vous aurez à votre disposition une Trousse de Secours contenant dix unités de médicaments divers dont vous pourrez vous servir pour soigner vos blessures. Vous pourrez utiliser votre Trousse de Secours à tout moment, excepté lors d'un Combat. A chaque fois que vous utiliserez une unité de médicaments, vous gagnerez 4 points d'ENDURANCE (après chaque utilisation, n'oubliez pas de rayer une unité de médicaments dans la case *Trousse de Secours* de votre *Feuille d'Aventure*. Votre total d'ENDURANCE ne devra jamais excéder son total de départ.

Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case CHANCE de votre *Feuille d'Aventure*. Vos points de

CHANCE indiquent si vous êtes naturellement favorisé par le sort, ou non. A plusieurs reprises au cours de votre aventure, lors de batailles ou dans des situations qui font intervenir la chance ou la malchance (les détails vous seront donnés dans les pages correspondantes), vous aurez la possibilité de faire appel à votre chance pour essayer de rendre une issue plus favorable. Mais, attention, l'usage de la chance comporte de grands risques ! Et, si vous êtes malchanceux, les conséquences pourraient se révéler désastreuses.

Voici comment on peut se servir de la chance : jetez deux dés. Si le chiffre obtenu est *égal ou inférieur* à vos points de CHANCE, vous êtes Chanceux, et le résultat tournera en votre faveur. Si ce chiffre est *supérieur* à vos points de CHANCE, Vous êtes Malchanceux et vous serez pénalisé.

Cette règle s'intitule : *Tentez votre Chance*. Chaque fois que vous *Tenterez votre Chance*, il vous faudra ôter 1 point à votre total de CHANCE. Ainsi, vous vous rendrez bientôt compte que plus vous vous fiez à votre chance, plus vous courrez de risques.



FEUILLE D'AVENTURE

NOM DU PILOTE

HABILETÉ

*Total
de départ =*

ENDURANCE

*Total
de départ =*

CHANCE

*Total
de départ =*

LISTE D'ÉQUIPEMENT

**TROUSSE
DE SECOURS**
*(Rayez les unités
après utilisation)*

CRÉDITS : 200

CARACTÉRISTIQUES DE L'INTERCEPTOR

PUISSANCE DE FEU

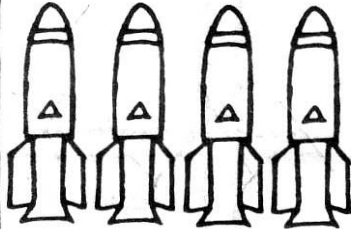
Total
de départ =

BLINDAGE

Total
de départ =

PROJECTILES

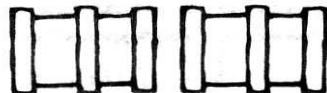
Roquettes :



Clous :



Huile :



Essence :

Modifications :

Accessoires :



Roues
de
secours



CASE DE RENCONTRES AVEC UN ADVERSAIRE

Habilité =
Endurance =

Habilité =
Endurance =

Habilité =
Endurance =

Habilité =
Endurance =

Habilité =
Endurance =

Habilité =
Endurance =

Habilité =
Endurance =

Habilité =
Endurance =

Habilité =
Endurance =

Habilité =
Endurance =

Habilité =
Endurance =

Habilité =
Endurance =

CASE DE RENCONTRES AVEC UN VÉHICULE

<i>Puissance de Feu =</i> <i>Blindage =</i>	<i>Puissance de Feu =</i> <i>Blindage =</i>	<i>Puissance de Feu =</i> <i>Blindage =</i>
<i>Puissance de Feu =</i> <i>Blindage =</i>	<i>Puissance de Feu =</i> <i>Blindage =</i>	<i>Puissance de Feu =</i> <i>Blindage =</i>
<i>Puissance de Feu =</i> <i>Blindage =</i>	<i>Puissance de Feu =</i> <i>Blindage =</i>	<i>Puissance de Feu =</i> <i>Blindage =</i>
<i>Puissance de Feu =</i> <i>Blindage =</i>	<i>Puissance de Feu =</i> <i>Blindage =</i>	<i>Puissance de Feu =</i> <i>Blindage =</i>

Caractéristiques de votre véhicule

Le BLINDAGE et la PUISSANCE DE FEU sont les deux caractéristiques principales de votre véhicule. Vous devrez en inscrire les valeurs respectives sur votre *Feuille d'Aventure* après avoir procédé comme suit :

Puissance de Feu

Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case PUISSANCE DE FEU de votre *Feuille d'Aventure*. Les points de PUISSANCE DE FEU mesurent la puissance du moteur de votre voiture et l'efficacité de son armement. La PUISSANCE DE FEU peut augmenter ou diminuer durant votre voyage, mais elle ne pourra, en aucun cas, être supérieure à son total de départ. (En ce qui concerne l'utilisation du Lance-roquettes, reportez-vous aux explications du paragraphe Combat Motorisé).

Blindage

Jetez deux dés. Ajoutez 24 au chiffre obtenu, puis inscrivez le total dans la case BLINDAGE de votre *Feuille d'Aventure*. Le total de BLINDAGE représente les moyens de défense de votre voiture. En plus de ses mitrailleuses et de leurs munitions illimitées, la voiture possède des projectiles spéciaux pouvant être utilisés lors des combats. Vous aurez à votre disposition quatre roquettes (reportez-vous au paragraphe Combat Motorisé pour de plus amples explications à ce sujet), trois boîtes de clous pour crever les pneus des véhicules ennemis et un pulvérisateur d'huile monté à l'arrière de votre voiture, possédant deux réservoirs pleins d'huile et destiné

à faire déraiser les véhicules lancés à votre poursuite. Vous pourrez utiliser chacune de ces armes spéciales lorsque la possibilité vous en sera offerte, mais n'oubliez pas de rayer les cases correspondantes de votre *Feuille d'Aventure*, après chaque utilisation. Au cours de votre voyage, vous aurez également l'occasion de vous procurer de l'essence pour approvisionner votre véhicule. Inscrivez chaque ravitaillement dans la case prévue à cet effet sur votre *Feuille d'Aventure*. Tout au long de votre expédition, vous devrez également noter les différentes transformations affectant votre voiture et les nouveaux accessoires que vous pourriez être amené à trouver. Le total de BLINDAGE de votre véhicule pourra varier durant le voyage, suivant les dommages subis ou les réparations effectuées, mais il ne devra jamais dépasser son total de départ.

Combats

Durant votre voyage, vous serez très certainement amené à faire de mauvaises rencontres. Que vous soyez à pied ou bien à bord de votre véhicule, vous risquez d'être agressé par des individus brutaux et sans scrupules auxquels vous devrez faire face. Voici les trois principaux types de Combat et les règles suivant lesquelles vous devrez vous battre :

Combat Rapproché

Les règles de Combat Rapproché concernent tous les affrontements se déroulant sans armes à feu ni projectiles. Le Combat Rapproché comprend les batailles à mains nues ainsi que les luttes où sont employées des armes de choc (telles que batte de base-ball, gourdin, clé à molette, etc.) Les différentes étapes d'un Combat Rapproché se déroulent comme suit :

1. Lancez deux dés. Ajoutez le chiffre obtenu aux points d'HABILETÉ de votre adversaire. Ce total représente la *Force d'Attaque* de votre adversaire.
2. Lancez deux dés. Ajoutez le chiffre obtenu à votre score d'HABILETÉ. Ce total représente votre *Force d'Attaque*.
3. Si la *Force d'Attaque* de votre adversaire est supérieure à la vôtre, vous avez été frappé. Passez à l'étape n° 6.
4. Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle de votre adversaire, c'est vous qui l'avez frappé. Passez à l'étape n° 6.
5. Si les deux *Forces d'Attaque* sont égales, les deux attaques ont échoué. Commencez le deuxième Assaut à partir de l'étape n° 1.
6. Un coup réussi inflige une blessure qui se traduit par une perte de points d'ENDURANCE pour la personne touchée. Un coup porté à mains nues réduit le total d'ENDURANCE de la victime de 1 point. En revanche, un coup assené avec une arme de choc (batte de base-ball ou autre objet contondant) impliquera une perte de points plus importante, dont le nombre vous sera précisé en temps voulu.

7. Commencez l'Assaut suivant (en reprenant les étapes de 1 à 6) et continuez ainsi les opérations dans l'ordre jusqu'à ce que votre adversaire (ou vous-même) ait perdu 6 points d'ENDURANCE.

8. Si votre adversaire est le premier à perdre 6 points d'ENDURANCE, il sera hors de combat et vous pourrez poursuivre votre voyage.

9. Si vous êtes le premier à perdre 6 points d'ENDURANCE, vous êtes vaincu et vous connaîtrez ce que le sort vous réserve au prochain paragraphe où vous devrez vous rendre. Si votre total d'ENDURANCE est réduit à zéro durant un Combat Rapproché, il est évident que vous aurez alors trouvé la mort.

Tir

Les règles de Tir concernent tous les combats où interviennent des armes à feu (fusil, pistolet, revolver, etc) ainsi que des poignards de jet et des arbalètes (notez que votre revolver a une réserve de munitions illimitée). Les différentes étapes d'un combat de Tir se déroulent de la façon suivante :

1. Lancez deux dés. Ajoutez le chiffre obtenu aux points d'HABILETÉ de votre adversaire. Le total représente la *Force d'Attaque* de votre adversaire.

2. Lancez deux dés. Ajoutez le total obtenu à vos points d'ENDURANCE . Ce total représente votre *Force d'Attaque*.

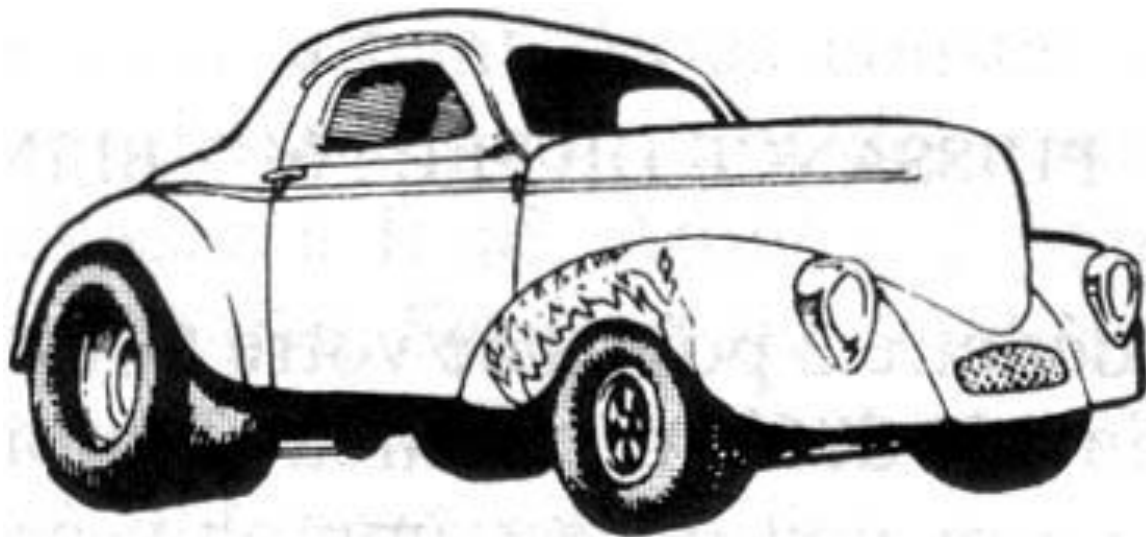
3. Si la *Force d'Attaque* de votre adversaire est supérieure à la vôtre, vous avez été touché. Passez à l'étape n° 6.

4. Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle de votre adversaire, c'est vous qui l'avez touché. Passez à l'étape n° 6.

5. Si les deux *Forces d'Attaque* sont égales, chacun des tirs a raté sa cible. Reprenez le combat au deuxième Assaut en recommençant à l'étape n° 1.

6. Un tir réussi inflige une blessure qui se traduit par une perte de points d'ENDURANCE pour la victime. Ces blessures par projectile font perdre plus ou moins de points d'ENDURANCE, selon le cas. Il faut en effet tenir compte qu'une balle, par exemple, peut occasionner une blessure bénigne ou bien tuer sur le coup, selon l'organe qu'elle atteint. Pour évaluer la gravité de la blessure, lancez un dé et retranchez le total obtenu des points d'ENDURANCE de celui qui a été touché.

7. Commencez l'Assaut suivant (en reprenant les étapes de 1 à 6) puis poursuivez l'ordre des opérations jusqu'à ce que vos points d'ENDURANCE, ou ceux de votre adversaire, soient réduits à zéro (mort).



Combat Motorisé

Les Combats Motorisés concernent les batailles que se livrent des adversaires à bord d'un véhicule. Votre Interceptor est équipée de mitrailleuses et d'un lance-roquettes contrôlés par ordinateur et montés sur une tourelle pivotante, qui vous permet de tirer dans toutes les directions. Les étapes d'un Combat Motorisé se déroulent de la façon suivante :

1. Lancez deux dés. Ajoutez le total obtenu aux points de puissance de feu du véhicule de votre adversaire. Vous obtenez ainsi la *Force d'Attaque* de votre adversaire.
2. Lancez deux dés. Ajoutez le total obtenu aux points de puissance de feu de votre véhicule. Vous obtenez alors votre *Force d'Attaque*.
3. Si la *Force d'Attaque* de votre adversaire est supérieure à la votre, l'Interceptor a été touchée. Passez à l'étape n° 6.
4. Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle de votre adversaire, c'est vous qui avez touché son véhicule. Passez à l'étape n° 6.
5. Si les deux *Forces d'Attaque* sont égales, vous avez chacun esquivé les coups de l'autre. Commencez le deuxième Assaut à partir de l'étape n° 1.
6. Une attaque réussie inflige des dommages caractérisés par une réduction de points de blindage pour le véhicule accidenté. Lancez un dé et retranchez le chiffre obtenu du total de blindage du véhicule endommagé.

7. Commencez le prochain Assaut (en reprenant les étapes de 1 à 6) et poursuivez les opérations dans l'ordre jusqu'à ce que votre total de BLINDAGE, ou celui de votre adversaire, soit réduit à zéro (destruction). Il est alors évident que le conducteur d'un véhicule détruit est lui-même tué automatiquement par l'accident ou l'explosion qui en a été la cause.

Si, durant un tel combat, vous souhaitez lancer une roquette plutôt que de vous servir de vos mitrailleuses, vous êtes en droit de le faire, mais n'omettez pas de rayer une roquette dans la case prévue à cet effet sur votre *Feuille d'Aventure*, après chaque utilisation. Le lancement d'une roquette s'opère automatiquement et détruira n'importe quelle cible sans jamais manquer son but.

Combat contre plus d'un adversaire

Parfois, vous serez attaqué par plus d'un adversaire à la fois. En ce cas, chacun de ces adversaires vous combattrait séparément à chaque Assaut, mais vous devrez d'abord choisir, lors de chacun de ces Assauts, lequel vous souhaitez affronter en priorité ; vous combattrez l'adversaire ainsi choisi en observant les règles indiquées précédemment. Mais avec l'autre — ou les autres —, les règles sont quelque peu modifiées : en effet, lorsque vous calculerez vos *Forces d'Attaque* respectives, sachez que vous n'aurez infligé aucune blessure à l'ennemi si votre *Force d'Attaque* est supérieure à la sienne : vous aurez simplement esquivé le coup porté. En revanche, si la *Force d'Attaque* de celui que vous combattez ainsi dépasse la vôtre, vous aurez vous-même reçu une blessure à la manière habituelle. Lors de chaque Assaut, il n'y aura donc qu'un seul adversaire vulnérable à vos coups, celui que vous

aurez choisi. Si le combat tourne en votre faveur et qu'il ne reste plus bientôt qu'un seul ennemi, le combat avec ce dernier se poursuivra bien entendu selon les règles classiques.

Crédits

Les Crédits sont les devises utilisées, en cas d'urgence, au XXI^e siècle. Vous commencerez votre voyage avec 200 Crédits. Vous aurez la possibilité de les dépenser mais vous pourrez aussi vous en procurer d'autres tout au long de votre expédition. Toutefois, la plupart des gens n'ont qu'une confiance limitée dans les Crédits et préfèrent recourir au troc. Vous serez certainement amené, par exemple, à échanger quelques unités de votre Trousse de Secours (mais n'oubliez pas, dans ce cas, de rayer sur votre *Feuille d'Aventure* ce que vous avez gagné ou dépensé) contre quelque chose que vous jugerez indispensable pour mener à bien votre mission.



Bulletin d'informations vidéo

Dernière édition du 21 juillet 2022

Une catastrophe que nul n'aurait pu prévoir survint au moment où la paix et l'harmonie commençaient enfin à régner sur terre. La troisième guerre mondiale avait pu être évitée et les gouvernements des blocs est-ouest s'efforçaient désormais d'instaurer une paix durable dans le monde. Dans le domaine agricole, des techniques de production révolutionnaires avaient aboli la famine dans les régions les plus défavorisées du globe, et les progrès remarquables réalisés dans le secteur de la communication et des moyens de transport avaient contribué à une meilleure compréhension entre les peuples.

Le matin du 21 juillet 2022 fut un matin comme les autres. La journée promettait d'être belle et ensoleillée, et les informations diffusées par l'holovision étaient des plus optimistes : le porte-parole du gouvernement annonça, avec une fierté non dissimulée, que l'énergie solaire satisfaisait désormais les besoins de 90 % des foyers domestiques et de 70 % de l'industrie. La durée normale du temps de travail venait d'être fixée à trois jours par semaine, et l'Angleterre allait affronter les Etats-Unis dans la finale de la Coupe du Monde de football américain qui se déroulerait à Sydney.

Et pourtant, il ne restait plus que quelques heures avant la fin de la civilisation !

En effet, un peu plus tard dans la même journée, une , maladie inconnue se déclara à New York et se propagea à une telle rapidité

que la moitié de la population de la ville fut décimée, avant même que les autorités scientifiques et gouvernementales aient pu comprendre de quoi il s'agissait. Bientôt, la maladie s'étendit à la terre entière, transmise par les innombrables voyageurs qui empruntaient l'avion pour se rendre aux quatre coins du globe. L'épidémie fit de véritables ravages dans les zones à forte densité de population et toutes les tentatives de quarantaine s'avérèrent vite inutiles devant l'ampleur du phénomène. Quatre jours plus tard, 85 % de la population mondiale avait disparu. Les communications, les principaux services publics, les transports et les administrations (et même les gouvernements) avaient cessé de fonctionner. Parmi les rescapés, personne ne pouvait désormais expliquer les causes de cette maladie inconnue. Il se peut qu'il y ait eu une fuite dans un laboratoire fabriquant des armes chimiques, et qu'un nouveau virus mortel, en pleine mutation, se soit trouvé libéré, sans que personne ne s'en aperçoive. Quoiqu'il en soit, ceci n'était qu'une pure hypothèse, qui laissa par ailleurs les survivants totalement indifférents, car leur seule et unique préoccupation était désormais de survivre, tout simplement.

Quelques temps après, la civilisation commença à se dégrader à une rapidité affolante. La plupart des survivants ne comprenaient pas pourquoi ils se trouvaient toujours en vie et ils se demandaient avec anxiété par quels moyens ils pourraient le rester. Ce fut bientôt l'avènement de la loi du plus fort : les émeutes, le pillage, le vandalisme et l'ébriété étaient phénomènes courants. Certains individus étaient même prêts à tuer pour une boîte de conserve et les grandes villes furent bientôt désertées, en raison du manque de vivres et des risques de contamination.

Six mois après la catastrophe, on pouvait diviser les survivants en deux catégories : d'une part, ceux qui désiraient rétablir l'ordre et la sécurité, d'autre part, ceux qui s'accommodaient du chaos et découvraient dans la violence et l'anarchie un nouvel art de vivre. Les premiers se regroupèrent pour vivre dans de petites villes qu'ils transformèrent en places fortes. A l'intérieur de celles-ci, les habitants élurent des dirigeants et s'efforcèrent de vivre en autarcie. Ces villes fortifiées abritaient des fermiers, des militaires, des médecins, des savants, ainsi que tous ceux dont l'intérêt commun était de reconstruire la société. La seconde catégorie de survivants se groupèrent en petites bandes pour mener une existence semi-nomade où régnaient la violence et la brutalité. Ces « nouveaux barbares » sillonnaient le pays à motos ou en voitures, semant partout la terreur et anéantissant les communautés civilisées qui avaient le malheur de se trouver sur leur chemin.

Vous êtes l'un des heureux survivants habitant la ville fortifiée de Nouvelle Espérance. Un soir, alors que vous travaillez sur les plans d'un nouveau système d'alarme ultra-sophistiqué, destiné à protéger la ville, vous entendez soudain frapper à votre porte. Vos visiteurs sont deux membres du Conseil Municipal. Ils paraissent très excités et vous révèlent qu'ils viennent de capter un message-radio provenant de San Angelo, une raffinerie de pétrole fortifiée située au sud du pays. Selon ce message, les habitants de San Angelo proposent d'échanger dix mille litres d'essence contre des céréales et du grain, indispensables à l'amélioration de leur production alimentaire. Les habitants de Nouvelle Espérance, quant à eux, pourraient utiliser le précieux carburant pour alimenter leurs générateurs et leur matériel agricole. C'est une occasion unique à ne pas laisser passer, d'autant plus que les stocks de céréales et de grain sont en excédent à Nouvelle Espérance. Le

Conseil Municipal a donc décidé d'accepter les conditions de ce marché et essaie maintenant de trouver quelqu'un qui soit capable d'entreprendre le voyage jusqu'à San Angelo, pour y livrer les sacs de grain et ramener ensuite un camion citerne rempli d'essence vers Nouvelle Espérance. Il s'agit là d'une expédition fort dangereuse, à travers des contrées sauvages et hostiles. Les deux hommes vous font franchement part de leur opinion : vous êtes, selon eux, la personne la mieux qualifiée pour remplir une telle mission, et ils vous demandent si vous voulez vous porter volontaire. Vous apprenez qu'une Dodge Interceptor sera spécialement équipée pour le voyage. Elle sera munie d'une radio et d'un haut-parleur, ainsi que de mitrailleuses, d'un lance-roquettes monté sur le toit, de pare-chocs renforcés et de divers moyens de défense, dont un pulvérisateur d'huile à l'arrière, un dispositif de largage de clous pour crever les pneus des adversaires, des plaques de blindage spécial et des vitres pare-balles.

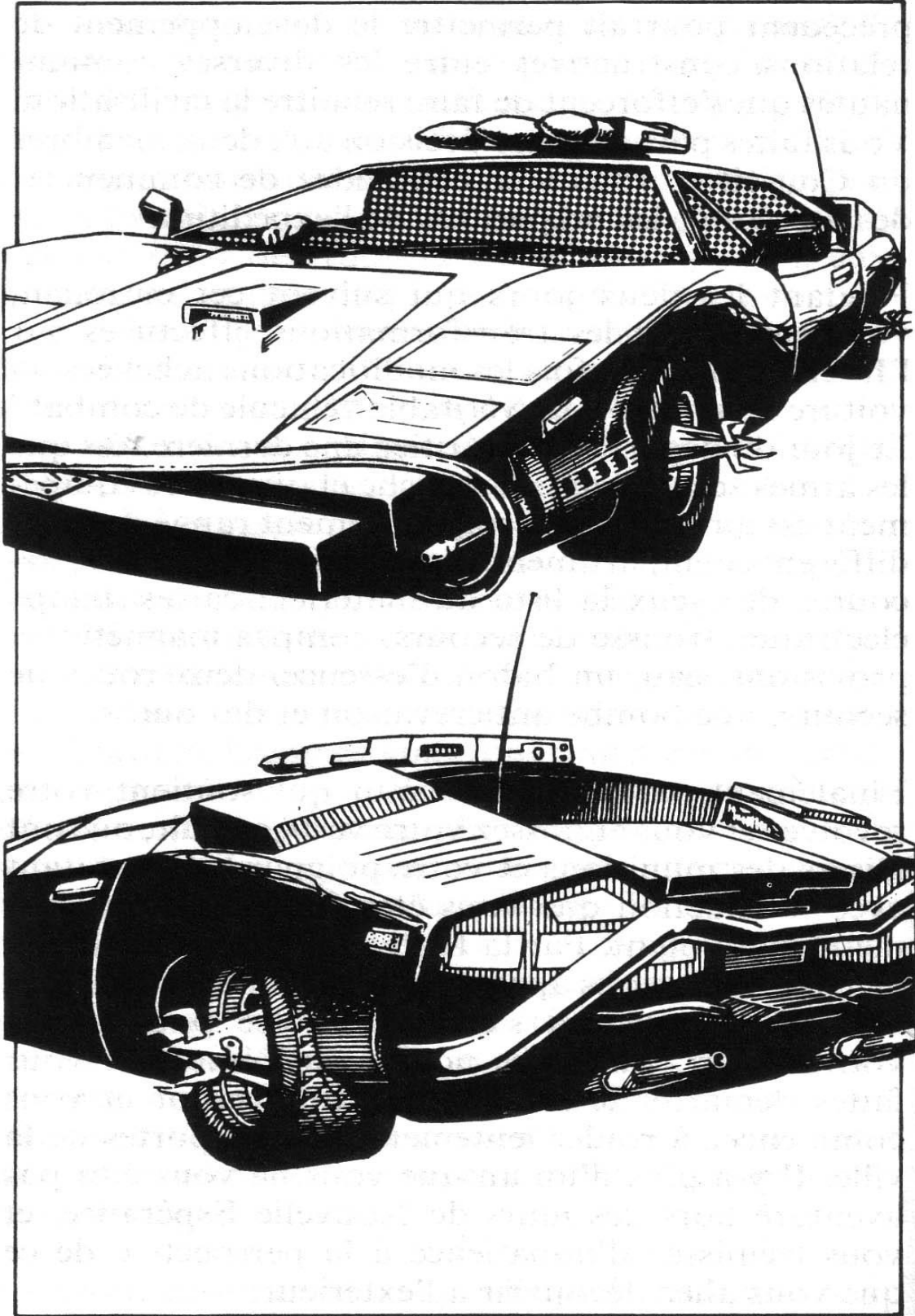
Le profit énorme que votre ville pourra tirer de cette opération suffit à vous convaincre d'accepter la mission. D'autre part, si vous réussissez, ce voyage sans précédent pourrait permettre le développement de relations constructives entre les diverses communautés qui s'efforcent de faire renaître la civilisation. Vous faites part de votre décision aux deux membres du Conseil et vous leur demandez de commencer, dès à présent, les préparatifs de l'expédition.

Pendant les deux jours qui suivent cet entretien, vous supervisez les transformations effectuées sur Interceptor. Une fois les modifications achevées, la voiture ressemble à un véritable véhicule de combat ! Le jour du départ, vous vérifiez une dernière fois que les armes sont en état de marche et que votre équipement

est au complet et soigneusement rangé dans les différents compartiments appropriés. Puis vous parcourez des yeux la liste du matériel : cartes, lampe électrique, trousse de secours, compas magnétique, provisions, eau, un bidon d'essence, deux roues de secours, une bombe anticrevaison et des outils.

Finalement, vous ajustez l'étui qui soutient votre revolver et vous endossez votre veste en cuir, où sont glissés des munitions et votre poignard. Constatant avec satisfaction que vous êtes fin prêt, vous vous mettez au volant. Par la fente étroite qui fait office de pare-brise, vous apercevez la population de Nouvelle Espérance qui s'est rassemblée pour saluer votre départ. La gorge nouée par l'émotion, vous faites démarrer le moteur de l'Interceptor et vous commencez à rouler lentement vers les portes de la ville. Il y a plus d'un an que vous ne vous êtes pas aventuré hors des murs de Nouvelle Espérance, et vous frémissiez d'impatience à la perspective de ce que vous allez découvrir à l'extérieur.

Et maintenant, tournez la page !



1 *La Dodge Interceptor.*

1

La première chose qui vous frappe, alors que vous roulez à vive allure sur la route qui s'ouvre devant vous, est la rapidité à laquelle tout s'est dégradé. Vous n'aviez jamais réalisé, jusqu'à présent, combien l'entretien régulier du matériel, des routes et des constructions était indispensable au maintien de la civilisation. Tout autour de vous, des bâtiments tombent en ruine, les carcasses rouillées de voitures abandonnées encombrant la voie dans un désordre indescriptible, l'herbe et le chiendent, désormais livrés à eux-mêmes, ont envahi la chaussée, et des hordes de chiens sauvages rôdent en toute liberté. A quinze kilomètres environ de Nouvelle Espérance, vous faites halte dans une petite ville et vous coupez le contact. Seul, le hurlement lugubre d'un chien solitaire vient rompre le silence de mort qui plane sur l'agglomération. Vous êtes tenté de descendre de voiture pour explorer les lieux, mais vous savez que ce serait prendre là un risque inutile, aussi préférez-vous quitter cet endroit sans plus tarder. Mais au moment où vous vous apprêtez à redémarrer, une détonation déchire le silence. Si vous désirez sortir de l'Interceptor pour essayer de savoir d'où provient le tir, rendez-vous au [126](#). Si vous préférez démarrer et quitter la ville immédiatement, rendez-vous au [34](#).

2

Vous courez vers votre voiture pour prendre votre Trousse de Secours et vous vous faites immédiatement une piqûre de sérum antivenimeux. Ce traitement n'augmentera pas votre total d'ENDURANCE, mais il neutralisera seulement les effets mortels du poison (n'oubliez pas de rayer une unité de médicament sur votre *Feuille d'Aventure*), Après avoir pansé votre plaie, vous vous remettez peu à peu, mais votre blessure vous a terriblement affaibli

et vous perdez 1 point d'HABILETÉ et 2 points d'ENDURANCE. Vous retournez ensuite vers l'épave de l'autre Interceptor et, d'un geste vengeur, vous tirez sur le serpent dont la morsure a failli vous coûter la vie. Dans la boîte à gants, vous trouvez quelques mètres de tuyau en plastique soigneusement enroulé que vous décidez d'emporter, puis vous rejoignez votre véhicule. Vous empoignez le volant en retenant un cri de douleur car votre bras vous fait encore atrocement souffrir, mais vous démarrez et vous reprenez la route en direction du sud (rendez-vous au [13](#)).

3

Vous enfoncez la pédale de l'accélérateur tout en relâchant l'embrayage. Le moteur rugit et les roues arrière patinent en dégageant un épais nuage de poussière, et l'Interceptor s'élance soudain en prenant de vitesse la Ford jaune. Dans le rétroviseur, vous distinguez la fureur qui se peint sur les traits de votre adversaire, tandis que celui-ci tente désespérément de vous rattraper en prenant un maximum de risques sur cette route étroite. Mais le moteur de la Ford doit être surcompressé car, dans une accélération foudroyante, la voiture jaune parvient à vous percuter à l'arrière à grande vitesse. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [354](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [247](#).

4

Vous quittez la route et vous garez l'Interceptor le long d'un muret. Une fois le moteur arrêté, vous êtes frappé par le silence qui règne en ces lieux et vous vous demandez avec inquiétude si quelqu'un vous a entendu arriver. Vous vous restaurez rapidement, mais vous attendez ensuite que la nuit soit complètement tombée avant de

vous endormir. Vous vous réveillez, frais et dispos, aux premières lueurs du jour. Ce repos salutaire vous fait gagner 2 points d'ENDURANCE. Vous faites démarrer l'Interceptor et vous repartez vers le sud (rendez-vous au [254](#)).

5

Le motel est plongé dans l'obscurité. Toutes les fenêtres sont closes et la porte d'entrée est verrouillée. Si vous désirez forcer la serrure, rendez-vous au [241](#). Si vous préférez changer d'avis et passer la nuit à l'intérieur de la cabine du camion-citerne, rendez-vous au [218](#).

6

Les deux motards sont chacun armés d'un pistolet. Vous dégainez votre revolver et le duel commence :

HABILETÉ ENDURANCE

Premier MOTARD	6	15
Deuxième MOTARD	7	17

Menez ce combat à bien selon les règles de Tir. A chaque Assaut, les deux motards tireront sur vous séparément, et vous devez choisir l'adversaire que vous désirez combattre en priorité (reportez-vous à la règle : Combat contre plus d'un adversaire). Si vous sortez vainqueur, rendez-vous au [307](#) après avoir réduit votre total d'HABILETÉ de 1 point si vous avez été touché plus d'une fois lors du combat.

7

Ambre vous conseille de quitter la route sans tarder et de rouler vers l'est, à travers le désert de pierrailles, jusqu'à ce que l'Interceptor ne puisse plus être vue de la route. Elle vous dit ensuite de vous arrêter et d'attendre que la nuit tombe. « Il nous faudra être en forme ce soir pour notre opération-commando, aussi ai-je apporté quelque chose qui nous permettra de rester éveillés jusqu'à cet instant ! » dit-elle joyeusement en plongeant la main dans sa poche. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [319](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [136](#).

8

Vous faites semblant de vouloir dépasser la Ford par la gauche mais, au dernier moment, vous faites un brusque écart pour la doubler par la droite. Votre manœuvre réussit et vous parvenez à accélérer suffisamment pour distancer votre adversaire (rendez-vous au [340](#)).

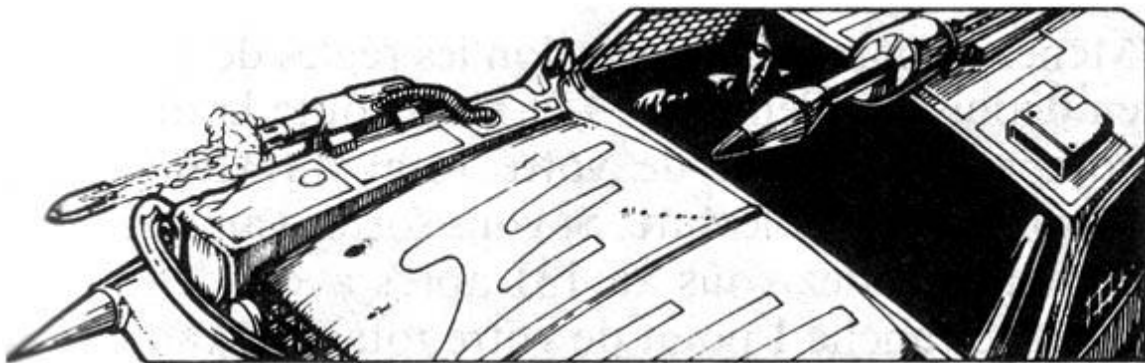
9

Vous venez de commettre une erreur fatale en ignorant cet avertissement, car l'homme qui se tient derrière la barricade est muni d'un fusil à rayon laser. Alors que vous roulez vers lui, il presse la détente de son arme : l'étroit rayon transperce le blindage de l'Interceptor et vous tue sur le coup.

10

La cause de ce bouchon, quelle qu'elle fût, a dû plonger les propriétaires des véhicules dans la confusion la plus totale. Il semble que les conducteurs, paniques, ont essayé désespérément de

se dégager de ce chaos en s'emboutissant les uns les autres, ne faisant qu'empirer la situation. Vous vous frayez un chemin parmi les épaves afin de voir si vous pouvez trouver quelque chose d'utile. Dans un camion, vous ramassez une barre de fer dont vous vous servez pour forcer le coffre de plusieurs voitures. Mais alors que vous remontez lentement la file des véhicules, vous prenez brusquement conscience que vous avez laissé l'Interceptor sans surveillance ! Si vous désirez retourner en courant vers votre voiture, rendez-vous au [264](#). Si vous voulez continuer à fouiller les épaves qui jalonnent la route, rendez-vous au [359](#).



11

Vous devez rayer de votre liste d'équipement toutes les roquettes, les bidons d'huile et les boîtes de clous qui vous restaient. Dans un élan de magnanimité, les Pirates du Ciel vous laissent repartir, mais ils vous préviennent qu'ils n'hésiteront pas, la prochaine fois, à vous délester de toutes vos armes et à faire sauter votre véhicule. Vous les injuriez intérieurement, mais vous leur obéissez néanmoins et vous filez vers l'ouest. Rendez-vous au [216](#) après avoir déduit 2 points de votre total de CHANCE.

Vous savez pertinemment que vous avez très peu de chances de réussir, mais vous n'avez pas d'autre choix car ce bandit vous a pris de court. Ignorant la douleur fulgurante que vous ressentez, vous sortez de sous l'ambulance en roulant sur le côté et vous tirez au jugé sur votre adversaire à deux reprises. Malheureusement, les deux coups manquent leur but et vous voyez soudain surgir de derrière un rocher un homme débraillé, portant un bandeau rouge autour de la tête. L'homme fait feu sur vous et vous devez l'affronter.

BANDIT DE GRAND

CHEMIN

HABILETÉ: 8 ENDURANCE: 12

Menez ce combat à bien selon les règles de Tir, mais en déduisant d'emblée — et pour toute la durée du combat —, 1 point de votre total d'HABILETÉ en raison de votre blessure. Si vous sortez vainqueur du combat, rendez-vous au [131](#) après avoir définitivement retranché 1 point de votre total d'HABILETÉ si vous avez été touché plus d'une fois lors du duel.

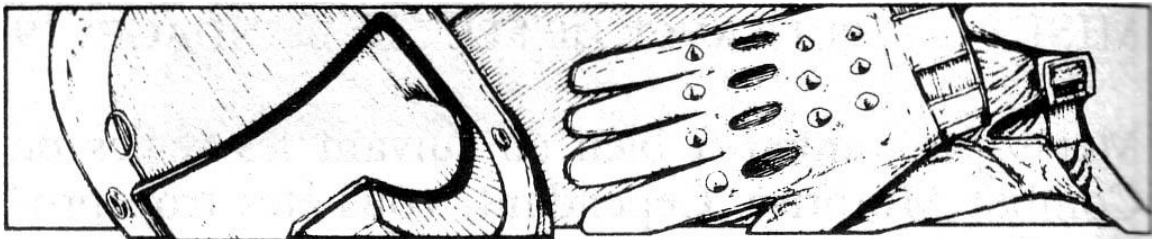


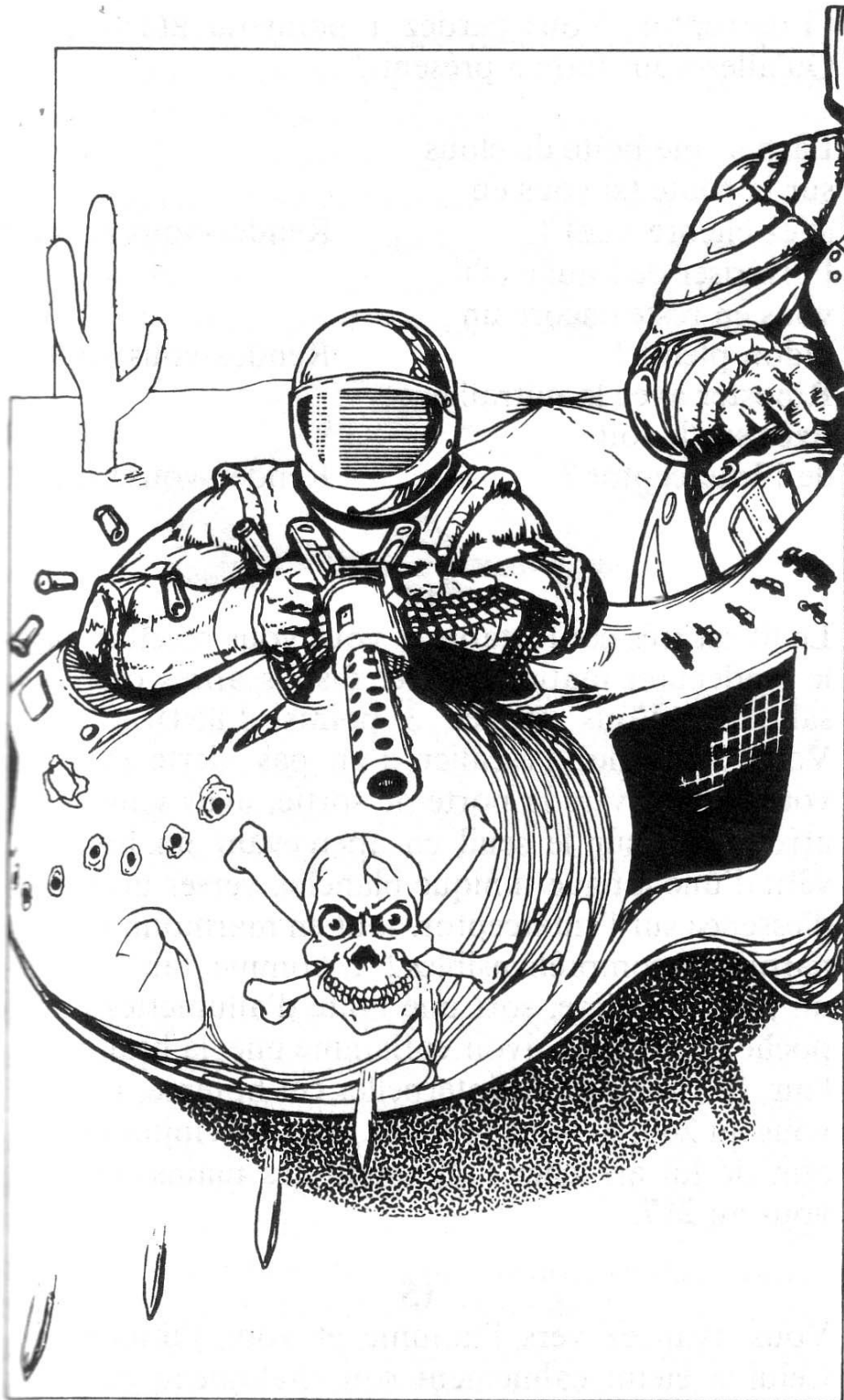
En regardant dans votre rétroviseur, vous apercevez un side-car qui se rapproche peu à peu de vous. Le passager braque sur vous une mitrailleuse montée à l'avant du véhicule ; il vous fait penser à un pilote des temps anciens avec ses vieilles lunettes de protection et son casque d'aviateur en cuir. Les deux hommes portent un foulard noir noué autour du visage pour se protéger de la poussière de la route. Alors qu'ils ne sont plus qu'à une cinquantaine de mètres de vous, ils vous révèlent clairement leurs intentions en tirant une rafale de mitrailleuse dans l'Interceptor. Vous perdez 1 point de BLINDAGE. Qu'allez-vous faire à présent ?

Lâcher une boîte de clous sur la route (si vous en avez encore une)? Rendez-vous au [127](#)

Pulvériser de l'huile (s'il vous en reste encore un bidon plein) ?
Rendez-vous au [361](#)

Riposter avec la mitrailleuse fixée sur le toit de l'Interceptor ?
Rendez-vous au [282](#)





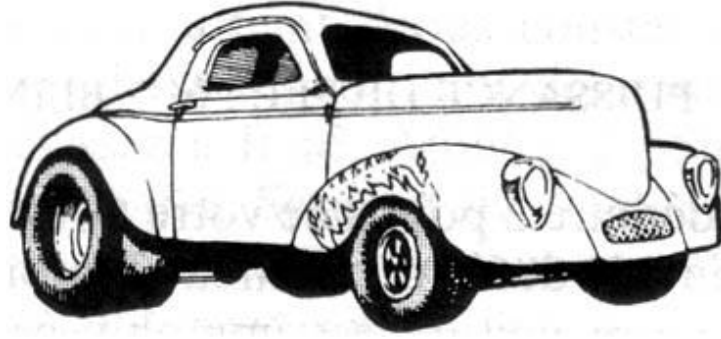
13 *Le passager du side-car braque sur vous une mitrailleuse.*

14

Le lit est très confortable et vous vous réveillez tard le lendemain matin, frais et dispos après ce repos salubre. Vous gagnez 3 points d'ENDURANCE. Vous descendez l'escalier d'un pas alerte et vous vous dirigez vers la porte de sortie, mais vous vous arrêtez net sur le seuil en apercevant un homme, vêtu d'une longue tunique blanche, verser un bidon d'essence sur l'Interceptor, tout en marmonnant des paroles incompréhensibles ! L'homme fait ensuite un pas en arrière, sort une boîte d'allumettes de sa poche et, après en avoir enflammé une, la brandit en l'air. Si vous désirez interpellier cet homme, rendez-vous au [260](#). Si vous préférez vous précipiter sur lui afin de lui arracher l'allumette des mains, rendez-vous au [217](#).

15

Vous avancez vers l'homme et vous l'interpellez. Celui-ci éteint calmement son chalumeau en vous disant : « Ce n'est vraiment pas un travail à faire dans ce désert torride, mais, au moins, les gens me laissent tranquille et je peux travailler en paix ! Tous les clients sont les bienvenus et je répare le véhicule de qui veut. Si vous voulez que je m'occupe de votre voiture, cela vous coûtera 200 Crédits.» Si vous pouvez payer cette somme et si vous désirez faire réparer votre voiture, rendez-vous au [169](#). Si vous préférez décliner l'offre de cet homme, remettez-vous en route vers l'est et rendez-vous au [259](#).



16

Vous vous réveillez tôt le lendemain matin, après avoir passé une excellente nuit. Ajoutez 2 points à votre total d'ENDURANCE. Si vous désirez maintenant inspecter le café, rendez-vous au [26](#). Si vous préférez repartir immédiatement, rendez-vous au [254](#).

17

Vous enfoncez la pédale de l'accélérateur pour vous éloigner au plus vite des motards avant que l'explosion de la mine-ventouse n'endommage l'Interceptor. Dans un crissement de pneus, vous faites une brusque embardée et vous réussissez à contourner le barrage. Cent mètres plus loin, la mine explose soudain ! Vous n'entendez qu'une sourde déflagration, mais vous perdez presque le contrôle de votre véhicule qui commence à tanguer dangereusement d'un bord à l'autre de la route : l'une des roues arrière est probablement sortie de son axe et vous perdez 2 points de BLINDAGE. Vous vous arrêtez brusquement et vous bondissez hors de l'Interceptor, revolver au poing. Vous constatez que la roue est irréparable et que vous devrez la remplacer par la roue de secours. Dans l'intervalle, les deux motards enfourchent à nouveau la moto blindée et se préparent à une seconde attaque. Vous remontez rapidement dans l'Interceptor afin d'être prêt à les accueillir avec vos mitrailleuses.

MOTO

BLINDÉE

PUISSANCE DE FEU : 6 BLINDAGE : 9

Vous devez déduire 2 points de votre PUISSANCE DE FEU pour toute la durée du Combat Motorisé, étant donné que votre voiture est immobilisée. Si vous sortez vainqueur, rendez-vous au [103](#).

18

Vous exhortez les habitants de San Angelo à se défendre, mais ceux-ci sont complètement démoralisés. Ils se rendent sans opposer de réelle résistance et vous réalisez alors que votre mission est vouée à l'échec. Les Chiens de la Mort se sont bel et bien vengés !

19

Il ne vous faut pas longtemps pour changer la roue, et vous pouvez bientôt vous remettre en route vers l'est. Rendez-vous au [119](#).

20

Soudain, la Ford fait une embardée sur la gauche pour essayer de vous dépasser, mais vous vous attendiez à cette manœuvre et vous parvenez à lui barrer le passage. Vous gagnez 1 point de CHANCE. Vous conservez la tête et l'Interceptor franchit la ligne d'arrivée avec une demi-longueur d'avance sur la Ford. Vous avez gagné la Course de l'Enfer (rendez-vous au [111](#)) !

21

Vous procédez tant bien que mal aux réparations d'urgence : il vous faut plus d'une demi-heure pour nettoyer les bougies, vérifier le niveau d'huile, régler le carburateur et vous assurer qu'aucun organe essentiel n'a été atteint. Vous constatez que trois boulons

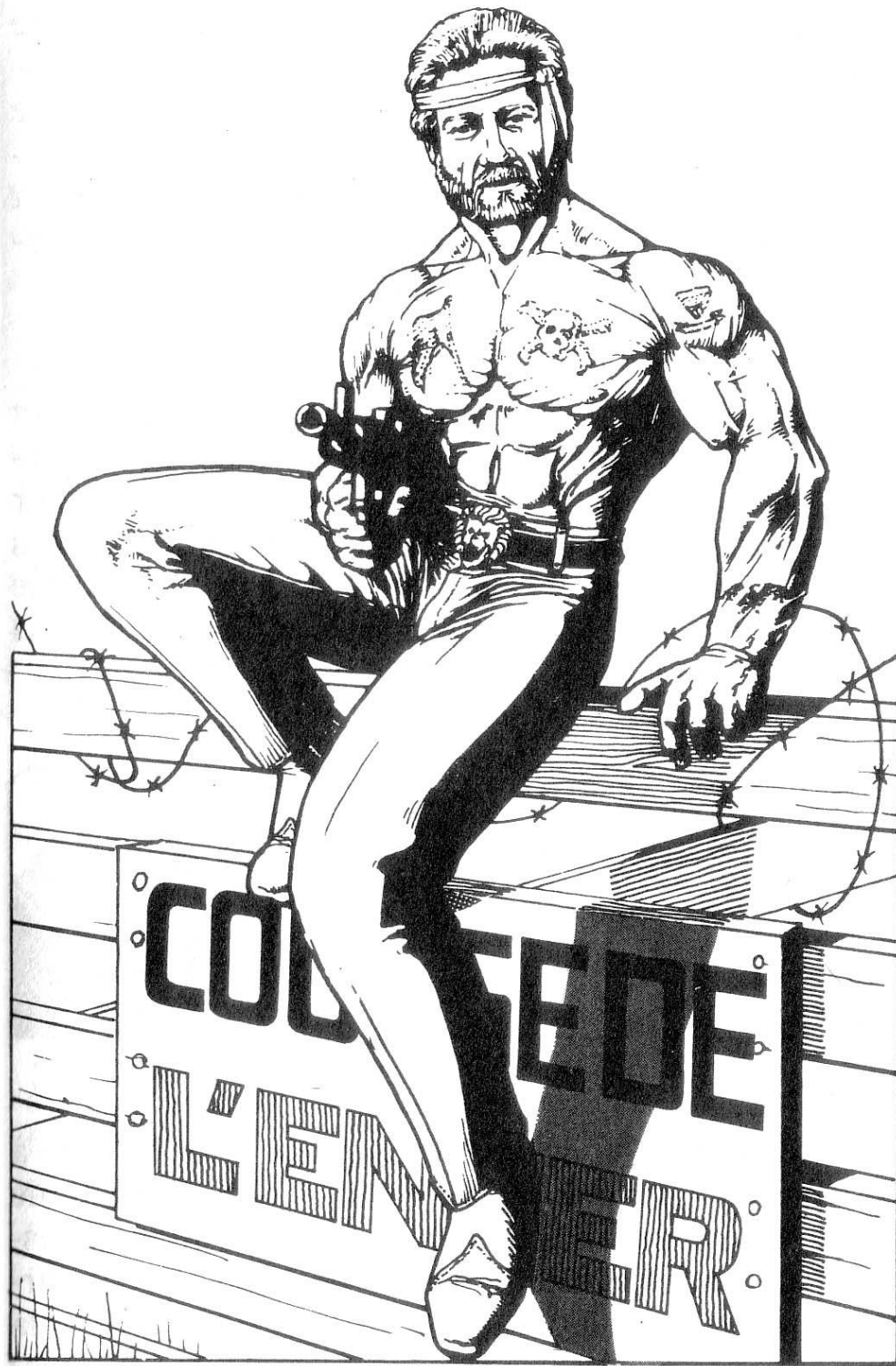
sont desserrés sur l'une des roues arrière et vous les revissez à fond. Ajoutez 2 points à votre total de BLINDAGE. Satisfait de voir que tout est à peu près remis en ordre, vous vous remettez en route vers le sud (rendez-vous au [221](#)).

22

Vous passez comme un éclair devant un poteau indicateur annonçant une bifurcation vers le sud, quelques dizaines de mètres plus loin. Si vous désirez prendre cette direction, rendez-vous au [311](#). Si vous préférez continuer à rouler vers l'est, rendez-vous au [203](#).

23

Nous approchez d'un pont de chemin de fer sous lequel vous allez devoir passer, sans remarquer qu'un homme étrange vous regarde arriver du haut du pont. Cet homme se tient debout, près d'un pilier de pierre qu'il maintient en équilibre sur le parapet. Alors que vous vous engagez sous le pont, il se met à ricaner comme un enfant et lâche le pilier qui vient écraser sur la route, juste devant l'Interceptor. Jetez deux dés. Si vous obtenez un total inférieur ou égal à vos points d'HABILETÉ, rendez-vous au [137](#). Si ce total est supérieur à vos points d'HABILETÉ, rendez-vous au [342](#).



24 Un homme, dont le torse nu exhibe de nombreux tatouages, braque sur vous une mitrailleuse.

24

Vous suivez la route cahoteuse jusqu'à ce qu'une barrière en bois entourée de fils de fer barbelés vous coupe le passage. Assis avec désinvolture sur la barrière, un homme, dont le torse nu exhibe de nombreux tatouages, braque sur vous une mitraillette et vous dit d'un ton rogue : « Je n'ai pas l'impression de te reconnaître... A quelle bande appartiens-tu ? » Vous lui répondez alors à brûle-pourpoint : « Aux Rats Noirs. » « Jamais entendu parler d'eux ! rétorque l'homme. Mais, de toute façon, tout le monde a le droit de participer à la course. Suis la route jusqu'à la maison brûlée et tu verras les autres voitures garées dans les parages. La première course va commencer dans cinq minutes environ. Il y a d'importants paris engagés aujourd'hui, et ça promet d'être amusant ! » Si vous voulez franchir la barrière et participer à la course, rendez-vous au [300](#). Si vous préférez faire demi-tour sans tarder et rejoindre la grande route en direction du sud, rendez-vous au [59](#).

25

La force de l'explosion vous fait perdre conscience. Rendez-vous au [100](#).

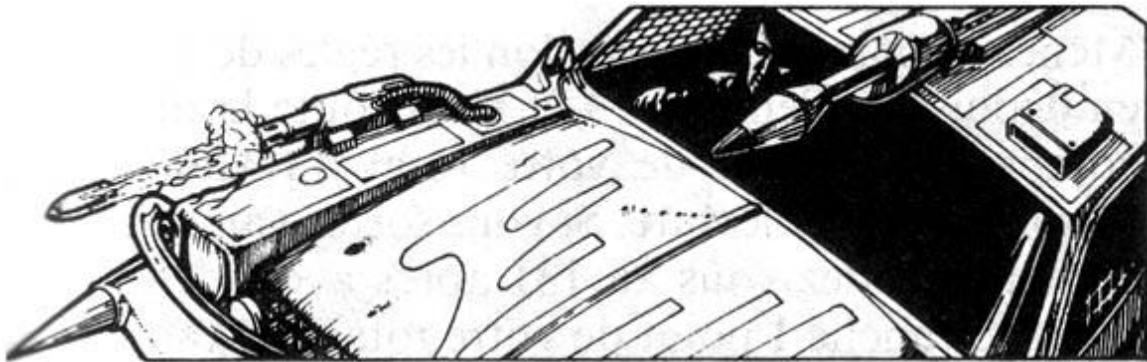
26

Vous pénétrez dans le café par la porte de derrière et vous constatez au premier regard que l'endroit a été mis à sac depuis un bon moment. Il y a de la vaisselle brisée éparpillée sur le sol, tout le mobilier est sens dessus dessous et les placards à provisions ont été dévalisés. Un escalier mène à l'appartement du premier étage, qui a également été pillé. Après avoir vérifié qu'il n'y a rien d'intéressant, vous vous dirigez vers la sortie, mais vous vous arrêtez net sur le seuil de la porte en apercevant un homme, vêtu

d'une longue tunique blanche, verser un bidon d'essence sur l'Interceptor ! L'homme s'éloigne ensuite de votre voiture en marmonnant des paroles incompréhensibles, sort une boîte d'allumettes et en gratte une qu'il brandit en l'air. Si vous désirez l'interpeller, rendez-vous au [260](#). Si vous pensez qu'il vaut mieux vous ruer sur lui afin de lui arracher l'allumette des mains, rendez-vous au [217](#).

27

Vous enfoncez violemment la pédale de freins et l'Interceptor s'immobilise presque dans un crissement de pneus. La Ford fait une embardée pour vous éviter et prend la tête. Puisque vous n'avez pas le droit d'utiliser les mitrailleuses avant de votre voiture, vous décidez de percuter la Ford à grands coups de pare-chocs (rendez-vous au [139](#)).



28

Vous traversez la cour et vous garez l'Interceptor à l'intérieur de l'atelier de Peter. Celui-ci examine tranquillement votre voiture et vous dit que sa puissance pourrait être augmentée en ajoutant un surcompresseur au moteur. Il vous annonce que cela vous coûtera 100 Crédits, plus quelques médicaments. Si vous en avez les moyens — et si vous le désirez —, vous pouvez faire effectuer cette

transformation sur l'Interceptor. Si tel est le cas, rendez-vous au [141](#) après avoir payé Peter et lui avoir donné deux unités de médicaments. Si vous préférez décliner son offre — ou si le manque d'argent vous y contraint —, reprenez la route en direction du sud et rendez-vous au [88](#).

29

Une balle perdue vous atteint à l'épaule. Jetez un dé et déduisez le chiffre obtenu de votre total d'ENDURANCE. Tandis que vous soignez votre blessure, vous vous demandez avec inquiétude si vous n'allez pas vous trouver bientôt à court de médicaments si l'expédition continue à être aussi dangereuse... Après avoir pansé votre plaie, vous remontez dans l'Interceptor et vous repartez vers l'est à vive allure (rendez-vous au [22](#)).

30

Le carreau de l'arbalète vous touche à l'épaule et vous glissez de l'échelle. Jetez un dé et déduisez le chiffre obtenu de votre total d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, vous faites fi de la douleur et vous remontez à l'échelle avant que le pirate n'ait le temps de recharger son arme. Votre blessure vous empêche d'utiliser votre revolver, aussi devez-vous vous rapprocher suffisamment pour lutter au corps à corps avec l'homme. Jetez un dé et ajoutez le chiffre obtenu à votre total d'HABILETÉ, mais retranchez 1 point de cette somme en raison de votre blessure. Jetez le dé à nouveau et ajoutez le chiffre obtenu aux 7 points représentant le total d'HABILETÉ du pirate. Si votre total d'HABILETÉ est supérieur ou égal à celui de votre adversaire, rendez-vous au [74](#). Si votre total d'HABILETÉ est inférieur à celui de votre adversaire, rendez-vous au [226](#).

31

La ferme est une cible facile à atteindre et la programmation électronique du lance-roquettes s'effectue en quelques secondes. Vous appuyez sur le bouton de mise à feu et la roquette, en effet, ne manque pas son but : l'explosion pulvérise la ferme, projetant des éclats de brique et de bois dans les airs. Vous saisissez votre Bombe Anticrevaison et vous vous empressiez de réparer votre pneu avant. Après que la poussière soulevée par la déflagration fut retombée, vous roulez avec prudence vers les décombres, le doigt sur la détente de la mitrailleuse. Vous stoppez près de la ferme en flammes, mais vous ne distinguez pas le moindre signe de vie. Vous coupez alors le contact et vous baissez la vitre de l'Interceptor. C'est alors que vous entendez un homme appeler désespérément au secours. Si vous désirez sortir de votre voiture pour inspecter les lieux, rendez-vous au [262](#). Si vous préférez repartir sans tarder et sortir de la ville en reprenant la direction du sud, rendez-vous au [353](#).

32

Vous répartissez tout le matériel dont vous aurez besoin dans deux sacs à dos, puis vous vous mettez en marche vers le camp des Chiens de la Mort. C'est une nuit de pleine lune qui rend facile votre progression à travers le désert. Vous parvenez aisément à garder le cap vers l'est grâce à votre boussole. Une heure plus tard, vous distinguez dans le lointain les lueurs d'un feu sur une petite colline. Ambre vous explique en chuchotant que les Chiens de la Mort vivent dans un campement situé sur une colline basse et plate où ils garent également leurs voitures. Lorsque vous atteignez la colline, vous constatez que le terrain s'élève en pente douce jusqu'au sommet. Une fois arrivés en haut, vous vous allongez à

terre et vous observez attentivement ce qui se passe dans le camp. Plusieurs personnes sont groupées autour d'un feu de camp, buvant et riant avec insouciance. En revanche, deux sentinelles armées jusqu'aux dents font les cent pas autour du campement. Vous décidez de ramper à flanc de colline jusqu'à la clôture de barbelés afin de mettre votre plan en action. Mais, soudain, vous entendez l'une des sentinelles se rapprocher de l'endroit où vous vous trouvez et vous vous aplatissez sur le sol pour éviter d'être repérés. Malheureusement, le pied d'Ambre heurte une pierre qui dégringole la colline sur plusieurs mètres ; le bruit qu'elle produit retentit dans le silence de la nuit et vous devez *Tenter votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [76](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [160](#).

33

Il vous faut longtemps pour arriver à sortir votre voiture du fossé et c'est, de plus, une tâche exténuante. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Quand vous êtes enfin complètement dégagé, vous repartez en direction du sud en passant devant la carcasse en flammes de la voiture blindée (rendez-vous au [47](#)).

34

Vous sortez rapidement de la ville, zigzaguant entre les épaves de voitures et les arbres abattus qui encombrent la voie. Un peu plus loin, vous voyez que la route rejoint l'autoroute du sud. Il y a une petite station-service à la jonction, portant comme enseigne « le Garage du Sud ». Vous vous y arrêtez, car vous êtes fort intrigué par un hot-rod d'un rouge éclatant, garé le long du bâtiment. Le bolide a l'air bien entretenu et en état de marche. Soudain, une jeune fille, vêtue d'un blue-jean et d'un T-shirt, sort du bureau et



34 Une jeune fille, vêtue d'un blue-jean et d'un T-shirt, sort du bureau.

vous demande en souriant : « Salut ! Est-ce que je peux vous être utile ? » Si vous désirez engager la conversation, rendez-vous au [302](#). Si vous préférez quitter cet endroit et rejoindre l'autoroute sans tarder, rendez-vous au [167](#).

35

Une véritable guerre des nerfs commence entre le conducteur de la Ford et vous-même. Les deux voitures s'élancent de front vers le pont. Jetez un dé et ajoutez le chiffre obtenu à votre total d'HABILETÉ. Puis lancez à nouveau le dé et additionnez le chiffre obtenu aux 8 points représentant le total d'HABILETÉ du conducteur de la Ford. Si votre total d'HABILETÉ est supérieur ou égal à celui de votre adversaire, rendez-vous au [379](#). Si votre total d'HABILETÉ est inférieur à celui de votre adversaire, rendez-vous au [51](#).

36

Vous ne pouvez réprimer un hurlement de douleur lorsque le poignard vous transperce les côtes. Jetez un dé et déduisez le chiffre obtenu de votre total d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, rendez-vous au [368](#).

37

Un énorme rocher vient s'écraser sur le toit de l'Interceptor. Jetez deux dés et déduisez le total obtenu de vos points de BLINDAGE. Si vous survivez à ce choc, rendez-vous au [261](#).

38

Vous prenez une unité de votre Trousse de Secours et vous soignez rapidement votre blessure : après avoir soigneusement retiré les éclats de balle de la plaie, vous appliquez sur votre cuisse une

pellicule de peau synthétique que vous protégez ensuite par un bandage. Vous vous levez, prêt à vous remettre au volant de l'Interceptor, lorsqu'un énorme chien sauvage apparaît au bout de la rue. Son pelage porte les marques de nombreux et féroces combats et sa gueule écumante de bave laisse supposer qu'il s'agit là d'une bête enragée. Soudain, le chien courbe l'échiné et s'élançe rapidement vers vous en grognant. Si vous voulez essayer de l'abattre d'un coup de revolver, rendez-vous au [176](#). Si vous préférez attendre qu'il se rapproche pour l'affronter poignard au poing, rendez-vous au [374](#).

39

Vous avez encore de bons réflexes en dépit de votre blessure : d'un geste rapide, vous dégagez votre poignard de son étui et vous le lancez vers l'homme qui ricane avec mépris. Une expression de surprise se dessine sur ses traits lorsqu'il tombe à genoux en portant la main au manche du couteau planté dans son ventre. Puis l'homme s'affale, face contre terre, après avoir désespérément vidé son chargeur dans un dernier sursaut d'énergie. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [171](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [29](#).

40

Dans l'intervalle, le Chien de la Mort profite du temps que vous mettez à atteindre le camion-citerne pour en faire démarrer le moteur. D'un bond, vous saisissez la poignée de la portière au moment où l'homme s'apprête à dégainer. Le total d'HABILETÉ du Chien de la Mort s'élève à 6. Si votre propre total d'HABILETÉ est supérieur ou égal à celui du Chien de la Mort, rendez-vous au [81](#). Si votre total d'HABILETÉ est inférieur, rendez-vous au [296](#).

41

Le conducteur de la voiture blindée a d'excellents réflexes car il sort brusquement de la route pour éviter les clous éparpillés sur la chaussée, puis roule sur l'accotement envahi par les herbes en faisant rugir son moteur et rejoint ensuite la route afin de continuer la poursuite. Si vous désirez lâcher une pulvérisation d'huile, rendez-vous au [165](#). Si vous voulez plutôt tenter de faire un brusque tête-à-queue en tirant violemment sur le frein à main, afin de vous retrouver face à face avec la voiture blindée, rendez-vous au [77](#).

42

Alors que la nuit tombe sur la région, vous allumez vos feux de route et vous poursuivez votre voyage à vitesse de croisière en évitant adroitement les obstacles. De temps à autre, vous apercevez, l'espace d'un instant, le regard apeuré d'une bête sauvage paralysée par la lumière de vos phares. Au fur et à mesure que la nuit s'avance, vous commencez à ressentir les effets de la fatigue. Jetez deux dés. Si le total obtenu est inférieur ou égal à vos points d'HABILETÉ, rendez-vous au [161](#). Si ce total est supérieur à vos points d'HABILETÉ, rendez-vous au [186](#).

43

Vous retenez votre souffle avec anxiété lorsque l'Interceptor passe en vrombissant au-dessus de la grenade. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [175](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [201](#).

44

« Espèce de menteur ! Je savais bien que tu n'appartenais à aucune bande ! Allons donc voir ce que les autres en pensent.» Il agite sa mitraillette en direction d'un groupe d'arbres où sont assis ses comparses. Si vous avez un coup de poing américain sur vous, rendez-vous au [273](#). Si vous n'en avez pas, rendez-vous au [214](#).

45

Filant à vive allure sur la route déserte, vous roulez sans vous en apercevoir sur des clous que des bandits de grand chemin ont semés sur la chaussée. Vous ne réalisez que vous avez crevé qu'en sentant soudain le volant vibrer entre vos mains. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [304](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [60](#).

46

Les kilomètres défilent et l'aiguille de la jauge d'essence se rapproche inexorablement du zéro. Si vous disposez d'un jerricane d'essence plein, rendez-vous au [310](#). Si vous n'avez pas pu faire remplir votre jerricane récemment, rendez-vous au [364](#).

47

La chaleur augmente au fur et à mesure que la matinée s'avance, et vous remarquez que la végétation se raréfie progressivement. Les champs en friche, que vous longiez jusqu'à présent, font place à une terre aride où ne poussent que de chétifs buissons. Vous ne devriez pas tarder à entrer dans le désert. Quelques kilomètres plus loin, vous arrivez à un important croisement. Quelle direction allez-vous prendre ? Si vous désirez continuer droit vers le sud,

rendez-vous au [23](#). Si vous préférez tourner à droite et vous diriger désormais vers l'ouest, rendez-vous au [117](#).

48

Vous agrippez fermement le manche de votre poignard et vous vous ramassez sur vous-même en attendant que le gangster fasse le premier mouvement. Celui-ci pousse soudain un hurlement et se jette sur vous.

GANGSTER

HABILETÉ : 7 ENDURANCE: 10

Menez ce combat à bien en suivant les règles de Combat Rapproché. Votre poignard tout comme la barre de fer du gangster infligeront, à chaque coup porté, une perte de 2 points d'ENDURANCE. Si vous sortez vainqueur de cette lutte, rendez-vous au [138](#). Si vous sombrez dans l'inconscience, rendez-vous au [100](#).

49

Vous apercevez soudain devant vous un étrange véhicule arrêté au beau milieu de la route. On dirait une dépanneuse transformée en une espèce de char romain. Il n'y manque même pas les éperons fixés aux essieux ! A l'arrière du véhicule se tient un homme, dont le torse nu révèle une musculature impressionnante. Son visage est protégé par un casque de gladiateur et il tient, appuyée contre la hanche, une mitrailleuse à double canon. L'homme fait signe au conducteur de démarrer et de passer à l'attaque. Vous n'avez pas le choix : vous devez affronter ces gladiateurs des temps modernes.

CHAR

PUISSANCE DE FEU : 9 BLINDAGE: 15



49 *A l'arrière du véhicule se tient un homme dont le visage est protégé par un casque de gladiateur.*

Battez-vous selon les règles de Combat Motorisé. Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, rendez-vous au [91](#).

50

Vous sautez d'un bond sur l'homme en blanc et vous le plaquez au sol. Malheureusement, vous ne réussissez pas à l'empêcher de jeter son allumette au dernier moment, et l'Interceptor s'embrase immédiatement sous vos yeux horrifiés. La colère que vous sentez monter en vous sera vaine car, en tout état de cause, ce fou vient de mettre un terme à votre mission.

51

Vos nerfs lâchent alors que vous n'êtes plus qu'à quelques mètres de l'entrée du pont. Vous freinez à mort et vous voyez la Ford s'élanter devant vous. Malgré vos efforts désespérés pour regagner du terrain sur votre adversaire, vous apercevez la ligne d'arrivée à deux cents mètres tout au plus et vous réalisez que vous avez perdu la course. La Ford franchit la ligne avec une longueur d'avance sur l'Interceptor... Déduisez 1 point de votre total de CHANCE et rendez-vous au [232](#).

52

Votre mitrailleuse à tir ultrarapide ne rate pas sa cible et vous voyez soudain la moto déraper et quitter la route avant d'aller s'écraser contre un arbre. Mais le motard ne meurt pas sans une ultime attaque : le carreau de son arbalète transperce l'un de vos pneus avant, et le camion-citerne se met soudain à louvoyer dangereusement sur la route. Vous luttez avec le volant afin de reprendre le contrôle du véhicule et vous parvenez enfin à l'immobiliser après un long dérapage. Assis à l'intérieur de la

cabine de votre camion, vous attendez de voir ce que l'autre motard a l'intention de faire à présent. Celui-ci vient se garer derrière vous et vous crie de sortir de la cabine. Vous lui rétorquez quelques mots qui ne lui laissent aucun doute quant à ce que vous pensez de sa proposition. « Que dirais-tu d'un duel, alors ? Le vainqueur emportera tout ! » reprend l'homme. Si vous acceptez de vous battre avec lui, rendez-vous au [164](#). Si vous jugez plus prudent de rester à l'intérieur de la cabine et d'attendre la suite des événements, rendez-vous au [190](#).

53

Vous écrasez la pédale de l'accélérateur et vous foncez droit sur vos agresseurs. Mais avant même que vous ayez pu les rejoindre, vous les voyez enfourcher leurs motos et prendre la fuite en vrombissant. Si vous voulez vous lancer à leur poursuite, rendez-vous au [78](#). Si vous préférez, au contraire, faire demi-tour pour rejoindre la route et vous diriger à présent vers l'est en tournant à droite, rendez-vous au [45](#).

54

Vous jugez plus prudent de ne pas vous arrêter pour fêter votre victoire, au cas où Léonardi se révélerait mauvais perdant. Mais celui-ci ne cherche pas à vous poursuivre et la silhouette de sa voiture disparaît progressivement dans votre rétroviseur. A quelques kilomètres de là, vous dépassez un semi-remorque qui semble avoir été abandonné sur le bas-côté depuis peu de temps. Si vous voulez vous arrêter pour aller inspecter ce camion, rendez-vous au [104](#). Si vous préférez continuer votre route sans vous soucier du camion, rendez-vous au [118](#).

55

Vous entrez dans le café par la porte de derrière et vous constatez que l'endroit a été mis à sac depuis un bon moment sans doute. Des débris de vaisselle jonchent le sol, les meubles ont été renversés et les placards à provisions ont été dévalisés. Vous montez l'escalier donnant accès à l'appartement du premier étage, mais tout a été saccagé également, et vous n'y trouvez rien d'intéressant. Vous vous asseyez alors pour manger quelques-unes de vos provisions, car la nuit tombe rapidement et vous n'y verrez bientôt plus clair. Après que les ténèbres ont envahi les lieux, vous décidez d'aller vous étendre sur le lit de la chambre à coucher en prenant soin, toutefois, de conserver votre revolver à portée de la main, sous l'oreiller. Jetez un dé. Si vous obtenez 1, 2 ou 3, rendez-vous au [110](#). Si vous obtenez 4, 5 ou 6, rendez-vous au [14](#).

56

Vous glissez le coup de poing américain à vos doigts et vous bondissez sur la sentinelle en essayant de faire le moins de bruit possible. Malgré la demi-obscurité qui règne, vous pouvez distinguer l'expression de surprise qui apparaît sur le visage du garde lorsque votre poing l'atteint dans toute sa puissance. La force du choc l'assomme instantanément et vous le rattrapez avant qu'il ne s'effondre, en espérant que ses acolytes ne se sont pas rendu compte de la scène qui vient de se passer. Vous lui liez les mains à aide de son propre ceinturon et vous le laissez étendu sur le flanc de la colline. Son absence ne passera pas longtemps inaperçue, aussi vous hâtez-vous d'escalader en rampant les quelques mètres qui vous séparent de la clôture (rendez-vous au [198](#)).

Vif comme l'éclair, vous dégainez votre revolver et vous le pointez sur l'homme avant que celui-ci ne puisse esquisser le moindre geste. Vous lui ordonnez de lâcher son fusil, puis vous lui expliquez que vous n'êtes pour rien dans l'attentat qui a causé la mort de sa femme et de son fils. Vous lui avouez avoir menti en prétendant être un guerrier de la route afin de ne pas révéler l'emplacement de Nouvelle Espérance, au cas où l'homme aurait eu l'intention de monter une attaque contre la ville. L'homme s'anime soudain et vous demande avec excitation : « Nouvelle Espérance, avez-vous dit ? Mais c'est justement là que je veux aller ! Je me dirige vers cette ville depuis l'attentat dont je vous ai parlé. Je m'étais arrêté ici, seulement pour me procurer quelques boîtes de conserve au supermarché qui se trouve par-derrière, lorsque j'ai été attaqué par des chiens sauvages. J'en ai abattu un et les autres ont pris la fuite avant que vous arriviez. Je m'appelle Johnson et je suis navré de vous avoir menacé comme je l'ai fait mais, par les temps qui courent, on ne peut faire confiance à personne. » Vous gratifiez l'homme d'un sourire sans rancune et vous lui serrez la main. Johnson vous apprend alors qu'il est entrepreneur de son métier. Il vous demande si Nouvelle Espérance est encore loin et s'il sera autorisé à y pénétrer une fois arrivé. Vous lui répondez que Nouvelle Espérance n'est qu'à une quinzaine de kilomètres et qu'il y a de fortes chances pour qu'on le laisse entrer car les hommes qualifiés sont toujours les bienvenus. Vous mettez l'homme au courant de votre mission et il vous avertit de ne pas vous arrêter au « Garage du Sud » qui se trouve à huit kilomètres environ après la sortie de la ville. « Les pompes à essence sont vides depuis longtemps, dit-il, et les conducteurs qui ont le malheur de s'arrêter là se font dévaliser par des bandits. » Après l'avoir remercié pour ce

précieux renseignement, vous lui souhaitez bonne chance et vous retournez à l'Interceptor. Le puissant moteur semble rugir de plaisir lorsque vous tournez la clé de contact, et vous vous remettez en route sans plus tarder (rendez-vous au [34](#)).

58

Vous montez les quelques marches qui mènent à la caravane. Après une rapide inspection, vous découvrez à l'intérieur une boîte de pâté et une grenade. Vous empochez la grenade et vous décidez de manger le pâté sur place car vous avez l'estomac dans les talons. Ce repas vous fait gagner 2 points d'ENDURANCE. Puis réalisant que, de toute évidence, vous avez peu de chances de retrouver votre agresseur, vous retournez à l'Interceptor et vous démarrez à nouveau en direction du sud (rendez-vous au [150](#)).

59

Alors que vous vous éloignez, vous entendez l'homme assis sur la barrière vous crier : « Espèce de lâche ! » En regardant dans le rétroviseur, vous le voyez fouiller dans un sac de cuir accroché près de lui et en sortir une grenade. Il la dégoupille et la jette violemment en direction de l'Interceptor. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [73](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [121](#).

60

Vos deux pneus arrière sont crevés et vous vous voyez contraint de vous arrêter sur le bas-côté. Soudain, un homme émerge du fossé longeant la route en brandissant une bouteille bouchée par un torchon enflammé. Vous réalisez avec horreur qu'il s'agit d'un cocktail Molotov, mais vous ne pouvez rien faire pour l'empêcher



60 *Un homme émerge du fossé en brandissant une bouteille bouchée par un torchon enflammé.*

de le lancer sur votre voiture. Jetez deux dés et retranchez la somme obtenue de votre total de blindage. Si vous êtes encore en vie après l'explosion, rendez-vous au [135](#).

61

La route mène droit vers l'est et vous la parcourez sans incident jusqu'à ce que vous arriviez à un autre croisement. Vous décidez de tourner à droite de façon à rouler plein sud vers San Angelo (rendez-vous au [272](#)).

62

Vous réussissez à garder le contrôle de l'Interceptor lancée à grande vitesse et vous faites un brusque écart pour éviter le camion retourné sur la route. Rendez-vous au [151](#).

63

La boîte s'ouvre brusquement et des multitudes de clous se répandent sur la chaussée. La Ford est équipée d'un puissant ventilateur fixé sous le châssis. Une fois mis en action, l'appareil repousse tous les clous mais à une exception près qui suffit à entamer légèrement la gomme très résistante des pneus. Votre adversaire se trouve contraint de ralentir, ce qui vous permet de le distancer et de vous mettre hors de portée de son lance-grenades pour l'instant. En voyant se dresser devant vous la maison blanche que vous devez contourner, vous écrasez la pédale des freins et vous donnez un violent coup de volant sur la gauche. Dans un nuage de poussière, vous faites demi-tour sur quelques mètres, puis vous enclenchez sèchement la première et vous foncez en direction de la ligne d'arrivée. La Ford effectue la même manœuvre que vous et se retrouve à nouveau roue dans roue avec vous. Soudain,

votre adversaire fait une brusque embardée afin de faire sortir l'Interceptor de la route. Il paraît bel et bien déterminé à mettre un terme à ce duel en faisant du stock-car.

FORD

JAUNE PUISSANCE DE FEU : 8 BLINDAGE : 16

Menez ce combat à bien en suivant les règles de Combat Motorisé. Cependant, si l'un de vous parvient à emboutir la voiture de l'autre, la victime perdra, à chaque Assaut, 2 points de BLINDAGE. Si vous êtes toujours en vie après quatre Assauts, rendez-vous au [334](#).

64

Après avoir fouillé les vêtements du bandit sans trouver quoi que ce soit d'intéressant, vous inspectez les pneus de l'Interceptor pour voir s'ils sont réparables. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [242](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [313](#).

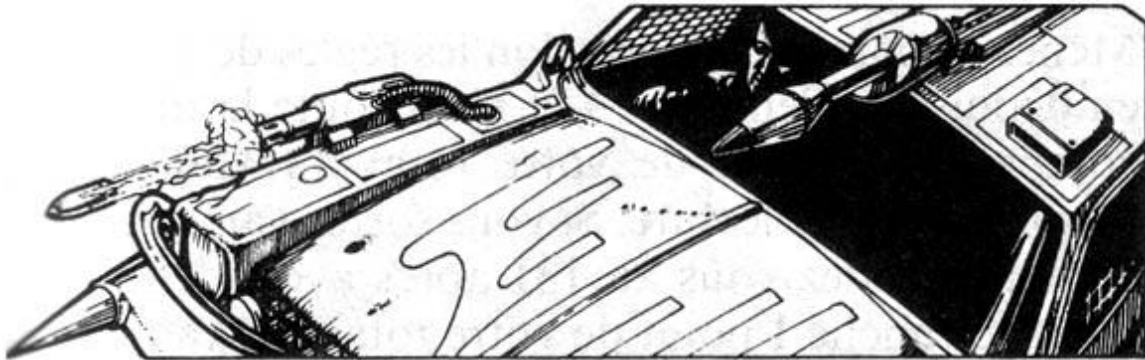
65

Vous sentez un élanement douloureux vous parcourir le bras : vous venez d'être touché par une balle ! C'est fort heureusement une blessure superficielle, mais vous perdez tout de même 2 points d'ENDURANCE. L'Interceptor démarre au quart de tour et vous repartez dans un crissement de pneus sur la route cahoteuse pour rejoindre la nationale, où vous pourrez rouler à fond vers le sud (rendez-vous au [207](#)).

66

Il y a relativement peu d'obstacles sur la route et vous roulez droit vers l'ouest à vive allure. Malheureusement, cette conduite aisée ne

sera que de courte durée : la route aboutit à une rivière, mais le pont à bascule qui permet de la traverser n'est pas complètement abaissé. Après avoir réfléchi, vous calculez qu'en vous engageant sur le pont à 180 km/h environ, l'Interceptor devrait avoir suffisamment d'élan pour franchir l'espace vide et retomber sans trop de problèmes de l'autre côté du pont. Mais vous n'êtes pas sûr de réussir. Qu'allez-vous faire ? Si vous voulez tenter de traverser le pont, rendez-vous au [270](#). Si vous jugez plus sage de faire demi-tour et de vous diriger vers l'est, rendez-vous au [159](#).



67

Tels deux chevaliers se livrant bataille lors d'un tournoi, les deux véhicules s'affrontent et se frôlent rapidement en faisant crépiter leurs mitrailleuses. A chaque fois que vous vous croisez, vous faites demi-tour sur les chapeaux de roues avant de repartir nerveusement à l'assaut l'un de l'autre. Soudain, le break s'apprête à donner un violent coup de bouoir à l'Interceptor. Vous braquez votre volant pour esquiver le choc. Jetez deux dés. Si le total obtenu est inférieur ou égal à vos points d'HABILETÉ, rendez-vous au [200](#). Si ce total est supérieur à vos points d'HABILETÉ, rendez-vous au [248](#).

68

Grâce à votre extrême concentration et à votre remarquable habileté, vous parvenez à éviter tous les obstacles qui encombrant la chaussée. Aux premières lueurs du jour, la fatigue de la nuit disparaît peu à peu, et c'est avec une énergie nouvelle que vous continuez votre route vers San Angelo (rendez-vous au [254](#)).

69

Après la défaite que vous venez d'infliger aux Chiens de la Mort, vous vous accordez quelques instants de repos. Le soleil est déjà haut dans le ciel lorsque vous finissez de dégager l'Interceptor du break et, baigné par la douce chaleur de ses rayons, vous avez désormais le sentiment que votre mission sera couronnée de succès. C'est dans un élan d'optimisme que vous vous remettez en route vers le sud (rendez-vous au [90](#)).

70

Les roues entrent violemment en contact avec l'autre partie du pont et vous devez fermement maintenir le volant pour garder l'Interceptor sur une trajectoire rectiligne. Mais une fois le pont traversé, vous réalisez avec horreur que vous vous dirigez à vive allure sur un poids lourd couché en travers de la route. Jetez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [62](#) Si ce même chiffre est supérieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [133](#).

71

Vous enfoncez la pédale de l'accélérateur tandis qu'une grêle de pierres et de blocs de rocher s'abat sur la route. *Tentez votre*

Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [172](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [37](#).

72

Cette porte est piégée : lorsque vous l'ouvrez, vous tirez sur un fil la reliant à une arbalète fixée sur le mur d'en face. La tension du fil actionne la détente de l'arbalète qui vous décoche soudain une flèche dans l'épaule. Jetez un dé et déduisez le chiffre obtenu de votre total d'ENDURANCE. Si vous survivez à cette blessure, rendez-vous au [233](#).



73

Vous écrasez la pédale de l'accélérateur et vous réussissez à échapper de justesse au souffle provoqué par l'explosion de la grenade. Si vous voulez toujours rejoindre la nationale pour continuer vers le sud, rendez-vous au [207](#). Si, en revanche, vous êtes maintenant résolu à relever le défi et à participer à la Course de l'Enfer, rendez-vous au [330](#).

Bien que votre adversaire soit rompu à l'art de la lutte, vous parvenez tout de même à le plaquer sur le dos et à le faire basculer du haut du toit de la remorque. Vous le voyez s'écraser au sol et rester inanimé, au pied du véhicule. C'est le moment de vous remettre en route sans perdre de temps. Vous roulez toute la journée à vitesse de croisière et vous faites un parcours sans incident si ce n'est, en fin d'après-midi, une tentative d'embuscade mal organisée à laquelle vous échappez sans dommage grâce à votre camion blindé. Il fait presque nuit lorsque vous atteignez les environs de Nouvelle Espérance. Ses hauts remparts se profilant dans la demi-obscurité vous offre un spectacle étrange mais néanmoins réconfortant ! Si vous avez été mordu par un rat lors de votre voyage de retour, rendez-vous au [275](#). Si vous n'avez jamais été mordu durant le voyage, rendez-vous au [380](#).



Alors que vous relâchez l'embrayage, vous entendez un claquement sonore résonner dans l'étrange silence des lieux : un de vos pneus vient d'éclater. En effet, la fille avait placé une petite mine sous l'«e des roues pendant que vous luttiez contre son complice. La roue est maintenant hors d'usage et vous devrez la remplacer par la roue de secours. Vous perdez 1 point de CHANCE. Vous vous promettez intérieurement de ne plus

adresser la parole à n'importe qui dorénavant, puis vous rejoignez l'autoroute sans plus tarder (rendez-vous au [167](#)).

76

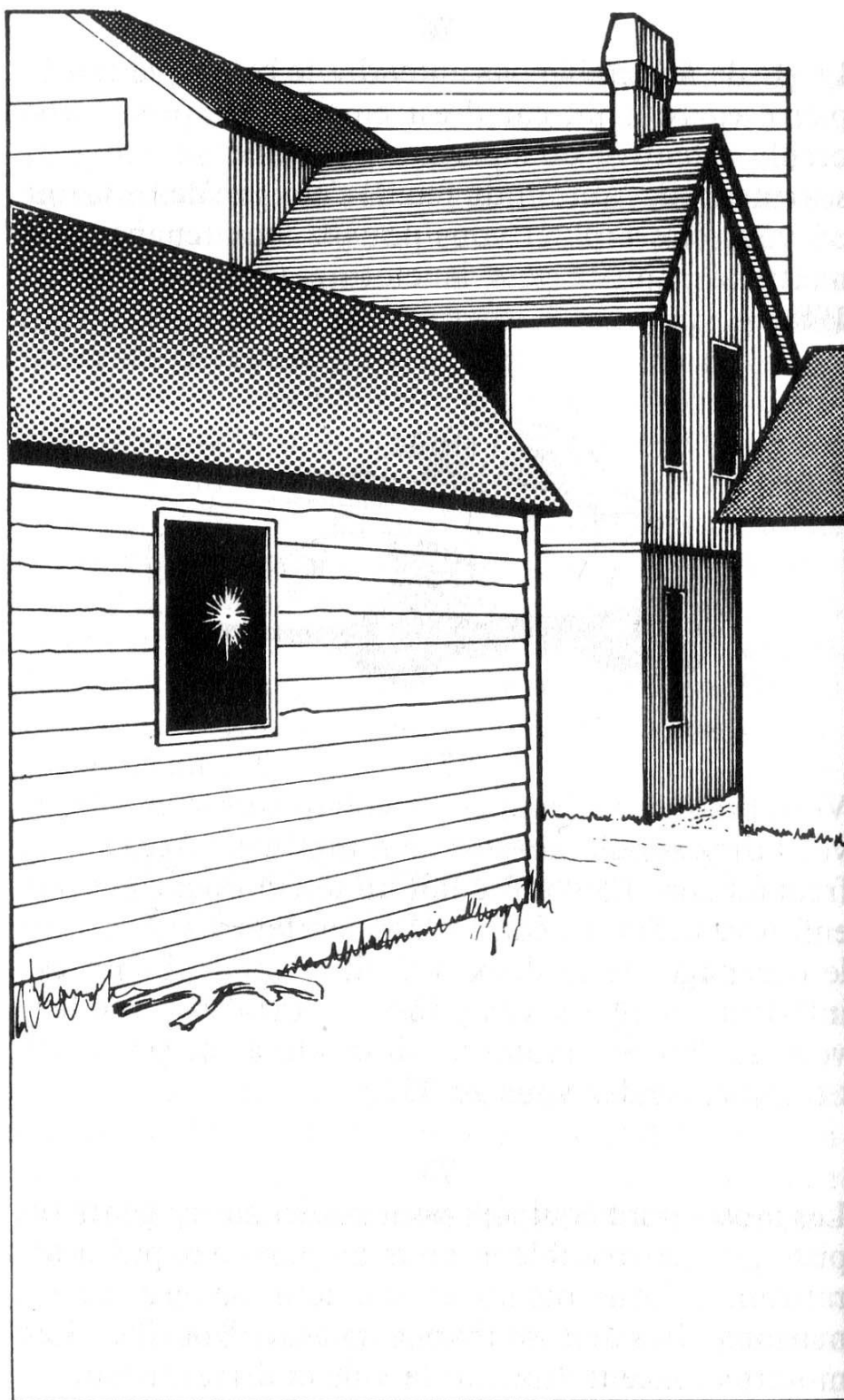
Le garde ne semble pas entendre le bruit que fait la pierre en roulant, car il est en train de prêter une oreille attentive aux plaisanteries que s'échangent ses camarades autour du feu. Il s'éloigne de l'endroit où vous êtes tapi, et vous pouvez maintenant vous mettre à ramper vers la clôture (rendez-vous au [198](#)).

77

Vous braquez violemment le volant vers la gauche et vous tirez simultanément de toutes vos forces sur le frein à main. La voiture fait un tête-à-queue et vous enfoncez alors la pédale d'accélérateur pour arrêter le dérapage. Jetez deux dés. Si le total obtenu est inférieur ou égal à vos points de CHANCE, rendez-vous au [290](#). Si ce total est supérieur à vos points de CHANCE, rendez-vous au [352](#).

78

Les motos sont équipées pour rouler sur ce genre de piste peu carrossable et vous ne parvenez pas à les rattraper. Vous distinguez au loin un groupe de maisons. Il s'agit probablement de Rocville. Les motards foncent droit sur la ville et disparaissent de votre champ de vision. En vous rapprochant des bâtiments, vous percevez le crépitement d'une mitrailleuse provenant vraisemblablement de la ferme la plus proche. Qu'allez-vous faire ?



78 *Vous distinguez un groupe de maisons : il s'agit probablement de Rocville.*

Tirer une roquette sur la ferme ? Rendez-vous au [199](#)

Continuer à rouler Vers les maisons ? Rendez-vous au [377](#)

Faire demi-tour pour rejoindre la route et rouler vers l'est ?
Rendez-vous au [45](#)

79

Votre moteur tourne toujours et ne semble pas avoir été endommagé. Si vous voulez vous arrêter pour faire face à votre agresseur, rendez-vous au [281](#). Si vous préférez poursuivre votre route vers le sud, rendez-vous au [150](#).

80

Soudain, la Ford déboîte sur la gauche pour vous doubler. Vous avez mal anticipé ses intentions et vous faites une embardée sur la droite. La Ford vous double dans une puissante accélération et précède l'Interceptor d'une demi-longueur sur la ligne d'arrivée. Déduisez 2 points de votre total de CHANCE et rendez-vous au [232](#).

81

Vous avez des réflexes plus rapides que le pillard du désert : vous ouvrez la portière du camion-citerne à la volée, vous l'arrachez de son siège et vous le jetez à terre. L'homme est maintenant à votre merci et vous lui ordonnez de crier à ses complices de cesser le feu. Il s'exécute à contrecœur et la fusillade s'arrête presque instantanément. Vous gardez votre arme braquée sur votre otage, tout en observant le repli des autres Chiens de la Mort vers le désert, puis vous laissez l'homme rejoindre ses compagnons sous les quolibets de la population de San Angelo. Après avoir aidé les

habitants de la raffinerie à réparer les portes de la ville, vous leur annoncez qu'il est grand temps pour vous de repartir. Vous vous installez au volant du camion-citerne et vous les saluez de la main en vous éloignant. Le cœur gros, vous laissez derrière vous votre fidèle Interceptor, mais vous savez que c'est un sacrifice nécessaire au succès de votre mission. Deux voitures vous escortent jusqu'à la lisière du désert, puis reviennent vers San Angelo. Vous voici seul à nouveau sur l'autoroute et vous décidez de remonter directement vers le nord sans tenir compte des embranchements que vous rencontrerez. La journée s'écoule sans le moindre incident et vous continuez à rouler tard dans la nuit. Lorsque vous commencez à ressentir les effets de la fatigue, vous faites halte dans le parking d'un motel. L'établissement est plongé dans l'obscurité. Si vous désirez dormir dans la cabine du camion-citerne, rendez-vous au [218](#). Si vous cédez à la tentation d'aller dormir dans l'une des chambres du motel, rendez-vous au [335](#).

82

Jetez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total de CHANCE, rendez-vous au [39](#). Si le chiffre obtenu est supérieur à votre total de CHANCE, rendez-vous au [244](#).

83

Vous plongez à l'intérieur de l'Interceptor et vous faites feu sur les pirates du ciel qui ripostent immédiatement :

HÉLICOPTÈRE PUISSANCE DE FEU : 8 BLINDAGE : 11

Durant tout ce Combat Motorisé, réduisez de 2 points votre total de BLINDAGE, étant donné que votre voiture est à l'arrêt. Si vous sortez vainqueur, rendez-vous au [305](#).

84

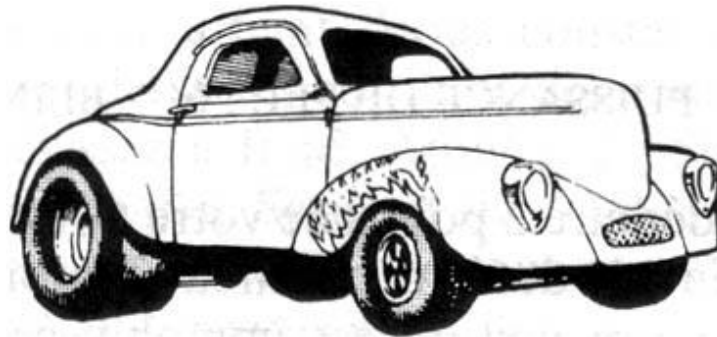
Vous ignorez que la chaleur et l'obscurité qui régneront dans la remise font de celle-ci le repaire favori des tarentules à dos rouge ! Alors que vous vous tournez d'un côté et de l'autre dans un sommeil agité, vous frôlez de la main un de ces redoutables insectes qui vous mord aussitôt, répandant un venin virulent dans vos veines. Jetez un dé et déduisez le chiffre obtenu de votre total d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, rendez-vous au [258](#).

85

D'un geste vif, vous cisaillez les fils de fer barbelés et vous franchissez l'enceinte en rampant. Ambre court de véhicule en véhicule, fixant sous chaque moteur une petite mine-ventouse. Après les avoir toutes amorcées, elle vous fait signe de vous éloigner. Vous commencez alors à descendre tous deux le long de la colline en rampant. Vous ne vous relevez pour vous mettre à courir que lorsque vous êtes certains d'être hors de vue. Les explosions retentissent soudain. Vous n'en comptez que sept sur huit au total. « L'une des mines devait être défectueuse ! » dit Ambre dans un souffle, tandis que vous courez tous deux vers l'Interceptor. Soudain, vous entendez une voiture démarrer et vous voyez en vous retournant les faisceaux de deux puissants phares se détacher des carcasses en flammes des voitures que vous venez de piéger. Les Chiens de la Mort semblent bien déterminés à donner la chasse à leurs agresseurs ! Si votre total actuel d'ENDURANCE est supérieur ou égal à 10, rendez-vous au [107](#). Si votre total actuel d'ENDURANCE est inférieur à 10, rendez-vous au [326](#).

86

Votre revolver est à moitié sorti de son étui lorsque l'étranger presse la gâchette de son fusil. Vous voyez s'élever un mince filet de fumée et vous ressentez, au même instant, une douleur fulgurante à la cuisse droite. Vous êtes projeté en arrière contre le mur et l'écho de la détonation résonne encore dans votre tête lorsque vous vous affalez sur le sol. Jetez un dé, ajoutez 2 au chiffre obtenu et déduisez cette somme de votre total d'ENDURANCE. L'homme tourne les talons et vous abandonne à la férocité des chiens affamés qui rôdent dans les parages. Si vous voulez immédiatement soigner votre blessure, rendez-vous au 38. Si vous préférez ramper vers votre voiture pour vous y réfugier, rendez-vous au [256](#).



87

L'homme a des réflexes très rapides et il réussit à esquiver votre coup de poing. Soudain, votre regard se pose sur le canon de la mitrailleuse qu'il tient pointée sur vous : il est évident que vous n'allez plus vous attaquer à lui ! L'homme vous ordonne de vous retourner, puis il vous abat violemment la crosse de son arme sur la nuque. Vous perdez connaissance et vous vous effondrez à terre (rendez-vous au [100](#)).

88

Peu après, le paysage verdoyant fait place à une terre sombre et rocailleuse parsemée de maigres touffes d'herbe desséchée. Vous arrivez bientôt en bordure du désert et votre route croise une nationale filant vers l'est. Si vous désirez tourner à gauche pour prendre cette route, rendez-vous au [177](#). Si vous préférez continuer droit vers le sud, en passant par le désert, rendez-vous au [271](#).

89

Vous trouvez que cette ville est décidément trop dangereuse et qu'il vaut mieux la quitter le plus vite possible ! Vous clopez péniblement vers l'Interceptor mais, une fois assis au volant, vous reprenez courage en entendant ronronner le moteur et, relâchant l'embrayage, vous reprenez la route sans tarder. (rendez-vous au [34](#)).

90

Vous voici enfin hors du désert. Ambre s'agite fiévreusement lorsque vous arrivez en vue des flammes de la raffinerie de San Angelo, qui sont pour vous autant de signes de bienvenue. Au pied de la ville-raffinerie, Ambre ouvre sa portière et fait un geste de la main à la sentinelle en faction sur les remparts. Les énormes portes d'acier s'ouvrent lentement pour vous livrer passage. Vous pénétrez dans la ville où vous êtes chaleureusement accueillis par les habitants. Vous passez le restant de la journée à leur raconter les multiples aventures qui vous sont arrivées en traversant les contrées sauvages et, à la fin de ce récit, l'assistance tout entière vous considère comme un véritable héros ! On prend soin de vous, puis on vous conduit à la cabine la plus confortable qu'on puisse vous offrir dans l'enceinte de cette ville-raffinerie. Vous passez une

excellente nuit et vous gagnez 1 point d'HABILETÉ et 4 points d'ENDURANCE. Le lendemain, vous êtes réveillé par un coup de feu. Vous sortez précipitamment de votre cabine, et on vous apprend alors que les survivants du gang des Chiens de la Mort sont en train de livrer une ultime attaque contre la raffinerie. Vous montez en courant les marches qui donnent accès aux remparts pour voir ce qui se passe à l'extérieur : un petit camion se dirige à vive allure vers les portes de la ville et vous voyez le conducteur en sauter au dernier moment avant le choc. Une formidable explosion arrache l'un des battants de ses gonds et les Chiens de la Mort en profitent aussitôt pour s'engouffrer dans la brèche. En voyant pénétrer les motos et les voitures du gang tant redouté, la panique s'empare des citoyens de San Angelo. Vous réalisez qu'il vous faut immédiatement prendre la direction des opérations. Jetez deux dés. Si le total obtenu est inférieur ou égal à vos points d'HABILETÉ, rendez-vous au [147](#). Si ce total est supérieur à vos points d'HABILETÉ, rendez-vous au [18](#).



90 *Une formidable explosion arrache l'un des battants de la porte.*

91

Mors que vous roulez à plein régime vers le sud, vous mettez la radio dans l'espoir de pouvoir établir le contact avec San Angelo, mais vous n'entendez eue le grésillement des parasites qui encombrent les ondes. Vous laissez toutefois la radio branchée au cas où on chercherait à vous joindre. Quinze kilomètres plus loin, vous atteignez un autre embranchement où se trouve planté un panneau de bois grossier dont la flèche, pointée vers l'est, indique en caractères malhabiles : « Réparations en tout genre — Moteur et carrosserie. » Si vous désirez prendre à gauche et vous diriger vers l'est, rendez-vous au [230](#). Si vous préférez continuer dans la même direction, rendez-vous au [301](#).

92

Vous roulez vers l'est pendant un bon moment et vous ne croisez qu'un seul embranchement sur la gauche — une piste allant vers le nord, ce qui ne vous convient nullement. Finalement, vous arrivez à une bifurcation qui vous permet de prendre à droite, pour filer plein sud vers San Angelo (rendez-vous au [272](#)).

93

Vous essayez de faire redémarrer l'Interceptor et de repartir avant que les rançonneurs ne viennent identifier leur victime. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [268](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [178](#).

94

Au dernier moment, vous parvenez à éviter la Type-E de justesse, puis vous accélérez à fond de nouveau. Dans le rétroviseur, vous apercevez trois voitures lancées à votre poursuite. Si vous possédez

une boîte de clous ou un bidon d'huile, rendez-vous au [328](#). Si vous n'avez plus ni huile ni clous, rendez-vous au [284](#).

95

Avant que vous ayez le temps de les rattraper, les motards font demi-tour et foncent droit sur vous. La mitrailleuse fixée au-dessus du phare jette de vifs éclairs tandis qu'elle crache sur vous un chapelet de balles. Vous enfoncez l'accélérateur et vous lancer l'Interceptor à leur rencontre, le doigt fermement appuyé sur la gâchette de votre mitrailleuse.

MOTO PUISSANCE DE FEU : 6 BLINDAGE : 9

Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, rendez-vous au [249](#).

96

Les kilomètres défilent et la jauge d'essence indique que le réservoir est à nouveau presque vide. Si vous disposez d'un jerricane plein d'essence, rendez-vous au [180](#). Si vous n'avez pas pu vous procurer un bidon d'essence récemment, rendez-vous au [364](#).

97

Vous vous levez et vous vous dirigez vers le fossé où gisent les deux motards. Vous trouvez sur l'un d'eux un poignard de jet que vous glissez dans votre botte de cuir. Puis vous vous reposez quelques instants jusqu'à ce que vous vous sentiez tout à fait prêt à reprendre le volant (rendez-vous au [215](#)).

98

A votre grand désespoir, la boîte de clous ne s'ouvre pas et la Ford passe au-dessus sans le moindre inconvénient. Le conducteur riposte à votre vaine attaque en vous lançant une grenade, qui vient atterrir juste devant l'Interceptor. Il se produit une détonation sourde lorsque le châssis blindé de votre voiture subit l'impact de l'explosion. Jetez deux dés et déduisez le chiffre obtenu de votre total de BLINDAGE. Si vous survivez à l'explosion, rendez-vous au [294](#).

99

Vous vous arrêtez pour vider un bidon d'essence dans votre réservoir. Vous constatez alors que l'Interceptor a l'air en assez mauvais état. Vous vous demandez avec inquiétude si elle résistera jusqu'à la fin du voyage. Si vous voulez effectuer, dès à présent, quelques réparations de fortune, rendez-vous au [21](#). Si vous préférez repartir immédiatement, rendez-vous au [221](#).

100

Vous reprenez conscience quelque temps après, avec un mal de tête épouvantable ! Puis tout vous revient en mémoire et votre première pensée est pour l'Interceptor : qu'en est-il advenu ? Vous vous redressez et regardez tout autour de vous, mais la voiture a disparu... Votre mission se termine ici.

101

Par un miracle extraordinaire, vous traversez le champ de mines sans en faire exploser une seule ! Vous gagnez 1 point de CHANCE. Totalement inconscient du danger auquel vous venez d'échapper, vous continuez à rouler tranquillement vers le sud (rendez-vous au [303](#)).

102

Vous faites signe à Ambre d'ouvrir sa portière et de commencer à tirer. De votre côté, à peine avez-vous entrebâillé votre porte que celle-ci se retrouve criblée de balles : les quatre Chiens de la Mort viennent de déclencher un puissant tir de barrage. Profitant de "abri offert par les véhicules — chacun de vous est bien protégé —, vous dirigez votre tir vers deux des Chiens de la Mort, tandis qu'Ambre fait feu sur les deux autres.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier CHIEN

DE LA MORT	7	13
------------	---	----

Deuxième CHIEN

DE LA MORT	8	14
------------	---	----

Durant ce combat, que vous mènerez en suivant les règles de Tir, les deux Chiens de la Mort tireront sur vous séparément. Affrontez-les en vous reportant à la règle : Combat avec plus d'un adversaire. Si vous gagnez, rendez-vous au [154](#) après avoir réduit votre total d'HABILETÉ de 1 point si vous avez été blessé plus d'une fois lors du combat.



102 *Vous faites signe à Ambre d'ouvrir sa portière et de commencer à tirer.*

103

Vous marchez prudemment vers la moto accidentée, le revolver dans une main et la Trousse de Secours dans l'autre. L'un des deux hommes est mort et l'autre à l'agonie. D'un coup de pied, vous écartez le pistolet qui traîne à ses côtés et vous l'examinez pour voir si vous pouvez faire quelque chose pour lui. L'homme ouvre lentement les yeux et vous dit dans un rictus haineux : « Le Gros Jack et sa bande te feront payer ça ! » Ce sont ses dernières paroles. Il bascule en arrière et reste inanimé. Votre Trousse de Secours ne lui sera plus d'aucune utilité. Vous inspectez la moto et vous remarquez une sacoche fermée à clé. Si vous désirez ouvrir la sacoche, rendez-vous au [206](#). Si vous préférez plutôt vous dépêcher de changer la roue de l'Interceptor et repartir sans perdre de temps, rendez-vous au [346](#).

104

Vous ne trouvez rien d'intéressant dans la cabine du camion et la remorque est vide. Par réflexe, vous tapotez sur le réservoir pour vérifier s'il reste du carburant à l'intérieur et vous constatez avec joie que c'est effectivement le cas ! Mais le réservoir est en acier renforcé et vous ne savez pas comment vous y prendre pour récupérer l'essence. Si vous possédez un morceau de tuyau en plastique, rendez-vous au [306](#). Si vous ne possédez pas de tuyau en plastique, rendez-vous au [187](#).

105

Une balle traverse l'un de vos pneus avant et la voiture s'immobilise dans un grincement de freins, à l'endroit même où l'obus explose. Jetez deux dés et déduisez le total obtenu des points

de BLINDAGE de votre véhicule. Si vous êtes encore en vie après une telle explosion, rendez-vous au [292](#).

106

La voiture de votre adversaire n'est plus qu'une carcasse en flammes que vous contournez avant de repartir à nouveau vers le sud à vive allure (rendez-vous au [47](#)).

107

Vous détalez tous deux aussi vite que possible, jetant, de temps à autre, un rapide coup d'oeil par dessus votre épaule pour surveiller la progression du véhicule, qui contourne à présent la colline en essayant de repérer vos traces. Vous n'êtes plus qu'à deux cents mètres à peine de l'Interceptor, lorsque vous voyez soudain le véhicule arriver droit sur vous, tandis qu'une voix furieuse vous hurle à travers un haut-parleur : « Arrêtez-vous ! On n'échappe pas à l'Animal ! » Le haut-parleur continue à débiter inlassablement ces mêmes paroles au fur et à mesure que la voiture se rapproche de vous. Vous apercevez avec soulagement l'Interceptor à quelques mètres de vous et vous plongez tous deux à l'intérieur à l'instant même où vos poursuivants s'apprêtent à vous rejoindre (rendez-vous au [158](#)).

108

A votre grand soulagement, vous ne manquez pas votre cible et le chien est tué sur le coup (rendez-vous au [89](#)).

109

Les occupants de la voiture en question ont dû tout emporter avec eux avant de repartir à pied, à la suite d'une panne d'essence. Vous

faites le tour de la voiture et vous essayez d'en ouvrir le coffre, mais celui-ci est fermé à clé. Si vous possédez une barre de fer et si vous désirez forcer la serrure du coffre, rendez-vous au [277](#). Si vous préférez ne plus vous occuper de la voiture de police et continuer votre voyage vers le sud, rendez-vous au [49](#).

110

Vous vous sentez frais et dispos en vous réveillant au petit matin. Vous gagnez 2 points d'ENDURANCE. Vous dévalez l'escalier et vous sautez au volant de l'Interceptor pour reprendre la route sans tarder (rendez-vous au [254](#)).

111

Un petit groupe de spectateurs entoure l'Interceptor pour vous féliciter. Le conducteur de la Ford, quant à lui, émerge de sa voiture, en claquant violemment la portière et s'éloigne à grands pas. « Il a plutôt l'air mauvais perdant, dit quelqu'un dans la foule. Et de plus, c'est la première fois que je le vois perdre ! » Peu après, la fille qui avait donné le départ de la course vous remet votre prix : un bidon rempli d'essence que vous vous empressez de placer à l'arrière de l'Interceptor. « La prochaine course ne débutera pas avant une demi-heure, dit-elle. Voulez-vous venir vous asseoir un moment avec nous à l'ombre des arbres ? » Vous déclinez poliment sa proposition, car vous êtes désormais impatient de reprendre la route de San Angelo. Les badauds s'éloignent et vous inspectez l'Interceptor pour voir si elle n'a pas subi de dégâts importants. Alors que vous êtes penché au-dessus du moteur, quelqu'un vous donne une petite tape sur l'épaule. En vous retournant, vous vous trouvez nez à nez avec l'homme aux tatouages qui était assis sur la barrière en bois. « Tu m'as dit que tu appartenais à quelle bande,

déjà ? » vous demande-t-il d'une voix hostile. Qu'allez-vous lui répondre :

Aux Chats Noirs ? Rendez-vous au [44](#)

Aux Rats Noirs ? Rendez-vous au [156](#)

Aux Diables Noirs ? Rendez-vous au [228](#)

112

A l'intérieur du supermarché, vous trouvez une boîte de pâté que vous savourez avec délice, car il y a longtemps que vous n'en aviez pas mangé. Vous gagnez 2 points d'ENDURANCE. De plus — et cela est encore plus appréciable —, vous découvrez un bidon plein d'essence que vous vous hâtez de charger à bord de l'Interceptor. Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez aller inspecter la maison la plus proche (rendez-vous au [252](#)). Si vous préférez repartir immédiatement vers le sud, rendez-vous au [353](#).

113

Vous tirez sans perdre une seconde sur le véhicule qui s'avance vers vous et vous réussissez à faire voler ses deux phares en éclats. Vous dites à Ambre de profiter de l'obscurité pour courir vers l'Interceptor. Vous entendez les occupants du véhicule ennemi s'invectiver mutuellement tandis qu'ils cherchent à mettre la main sur les ampoules de rechange. Pendant ce temps, vous arrivez près de l'Interceptor et vous sautez à l'intérieur au moment même où vos adversaires font irruption (rendez-vous au [158](#)).

114

Les kilomètres défilent et vous poursuivez votre route à vive allure à travers la campagne désolée qui vous offre, de part et d'autre, le

triste spectacle de champs en friche. Vous vous demandez alors avec mélancolie s'ils seront un jour labourés de nouveau. Perdu dans vos pensées, vous passez devant un embranchement sur votre gauche, mais vous n'y accordez aucune attention puisque vous ne désirez pas remonter vers le nord (rendez-vous au [92](#)).

115

Vous roulez depuis une heure sans discerner le moindre signe de vie quand, soudain, vous remarquez deux nuages de poussière s'élevant au loin de chaque côté de la route. En vous rapprochant, vous constatez qu'il s'agit de deux Buggies des Sables, équipées chacune d'une mitrailleuse. Leurs occupants ouvrent le feu dès que vous vous trouvez à leur portée.

PUISSANCE DE FEU BLINDAGE

Premier BUGGY

DES SABLES	7	10
------------	---	----

Deuxième BUGGY

DES SABLES	8	11
------------	---	----

Durant tout ce Combat Motorisé, les deux Buggies tireront sur vous séparément et vous devez choisir celui que vous allez viser en priorité. Menez ce combat à bien en vous référant à la règle : Combat contre plus d'un adversaire. Si vous sortez vainqueur, rendez-vous au [194](#).



115 *Vous constatez qu'il s'agit de deux Buggies des Sables équipées chacune d'une mitrailleuse.*

116

La balle vous atteint à l'épaule. Jetez un dé et déduisez le chiffre obtenu de votre total d'endurance. Méprisant la douleur, vous vous relevez et vous ripostez :

BANDIT DE GRAND

CHEMIN

HABILETÉ: 8 ENDURANCE: 12

Menez ce combat en suivant les règles de Tir. Cependant, vous êtes terriblement handicapé par vos blessures et vous devez retrancher 2 points de votre total d'habileté pour toute la durée de l'affrontement. Si vous gagnez, rendez-vous au [131](#) après avoir définitivement diminué votre total actuel d'habileté de 1 point si vous avez été touché plus d'une fois lors du combat.

117

Vous roulez pendant quatre-vingts kilomètres environ avant d'arriver à un croisement. Vous décidez de prendre à gauche, dans la direction de San Angelo (rendez-vous au [189](#)).

118

Les kilomètres défilent et votre réservoir ne va pas tarder à être vide à nouveau. Si vous disposez d'un jerricane plein d'essence, rendez-vous au [99](#). Si vous êtes à sec, rendez-vous au [364](#).

119

Après avoir roulé vers l'est pendant une demi-heure, vous parvenez à un carrefour. Vous décidez d'emprunter la grande route filant vers le sud, dans l'espoir de parcourir une longue distance en peu de temps sur une voie dégagée (rendez-vous au [272](#)).

120

Vous manquez votre cible et les loups se rapprochent, prêts à l'attaque. Vous parvenez à dégainer votre poignard juste à temps pour vous mettre en position de défense :

HABILETÉ ENDURANCE

Premier LOUP	8	7
Deuxième LOUP	8	8

Menez ce combat selon les règles de Combat Rapproché et affrontez les loups l'un après l'autre. Cependant, chaque coup de poignard que vous porterez au loup que vous combattez diminuera son total d'ENDURANCE de 2 points (au lieu de 1 point, selon les règles habituelles). De même, vous perdrez vous-même 2 points d'ENDURANCE à chaque morsure qu'un loup vous infligera. Si vous sortez vainqueur de cet affrontement, rendez-vous au [286](#).

121

La grenade roule sous l'Interceptor et explose dans un fracas assourdissant. Jetez deux dés et déduisez leur somme du total de BLINDAGE de votre voiture. Si vous survivez à l'explosion, rendez-vous au [134](#).



122

Aucun des motards ne vous a vu sauter de l'Interceptor. Vous allez pouvoir les surprendre par-derrière après les avoir contournés à pas de loup. Cela vous amuse de les entendre crier après vous vers l'endroit où vous n'êtes plus, mais il est grand temps maintenant de leur révéler votre position ! Vous tirez un coup de semonce en l'air et vous leur ordonnez de jeter leurs armes. Ils vous obéissent aussitôt, étonnés de voir que vous avez été plus malin qu'eux. En vous dirigeant vers leur moto, vous remarquez qu'une sacoche y est accrochée et vous les sommez de l'ouvrir. Vous trouvez, à l'intérieur, une carte de la région, 200 Crédits et une paire de menottes, que vous utilisez pour attacher les motards à leur propre véhicule. En regardant la carte plus attentivement, vous remarquez que Nouvelle Espérance est entourée d'un cercle rouge. Il ne fait nul doute que ces hommes appartiennent à la bande qui vient d'attaquer votre ville ! D'autre part, une petite ville du nom de Rocville est également signalée par une croix rouge. Elle est située dans les environs, au sud-est de l'endroit où vous êtes actuellement. C'est probablement là que les motards et leur bande se sont temporairement établis. Vous décidez d'abandonner là vos adversaires — que leurs complices découvriront bien tôt ou tard — et vous vous empressiez de réparer votre roue (rendez-vous au [346](#)).

123

Vous roulez beaucoup trop vite pour pouvoir contourner la Type-E au dernier moment et vous perdez le contrôle de l'Interceptor, qui part dans un long dérapage avant de capoter. Retenu, tête en bas, par votre ceinture de sécurité, vous voyez plusieurs paires de bottes

approcher de votre voiture. Sans autre forme de procès, Léonardi et ses amis vous tirent brutalement hors de l'Interceptor, puis ils vous ligotent solidement afin de vous laisser, pieds et poings liés, en proie aux vautours qui abondent dans cette région. Vous les regardez, la rage au cœur, mais impuissant, mettre le feu à l'Interceptor. Vous avez échoué dans votre mission.

124

Vous vous retrouvez, peu après, au croisement et vous vous arrêtez pour réfléchir à la direction que vous allez maintenant prendre. Si vous désirez tourner à droite, rendez-vous au [203](#). Si vous préférez prendre à gauche, vers l'ouest, rendez-vous au [344](#).

125

Vous vous élancez et vous sautez sur la sentinelle. Malgré la pénombre qui vous environne, vous parvenez à discerner la stupeur qui se dessine soudain sur son visage, et vous bénéficiez de l'effet de surprise pour réduire l'homme au silence avant qu'il ne donne l'alarme. Jetez deux dés. Si leur somme est inférieure ou égale à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [349](#). Si leur somme est supérieure à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [202](#).

126

Nous traversez la rue en courant et vous vous aplatissez contre le mur d'un immeuble, vous attendant, à tout instant, à entendre claquer une autre détonation. Le cœur battant la chamade, vous rampez prudemment jusqu'à l'angle du bâtiment et vous observez les alentours : il n'y a personne en vue dans l'étroite ruelle. Alors que vous avancez à découvert, vous entendez soudain une voix crier : « Ne faites pas un pas de plus, ou vous êtes un homme mort

! D'où venez-vous ? » Si vous désirez avouer que vous Êtes de Nouvelle Espérance, rendez-vous au [274](#). Si vous préférez prétendre être un guerrier de la route, solitaire et sans point d'attache particulier, rendez-vous au [155](#).

127

Vous appuyez sur le bouton qui commande le largage des clous et vous regardez la boîte rebondir derrière vous. Elle s'ouvre soudain en éclatant, éparpillant une multitude de pointes acérées sur la chaussée. Jetez un dé. Si vous tirez un chiffre compris entre 1 et 4, rendez-vous au [373](#). Si vous tirez 5 ou 6, rendez-vous au [220](#).

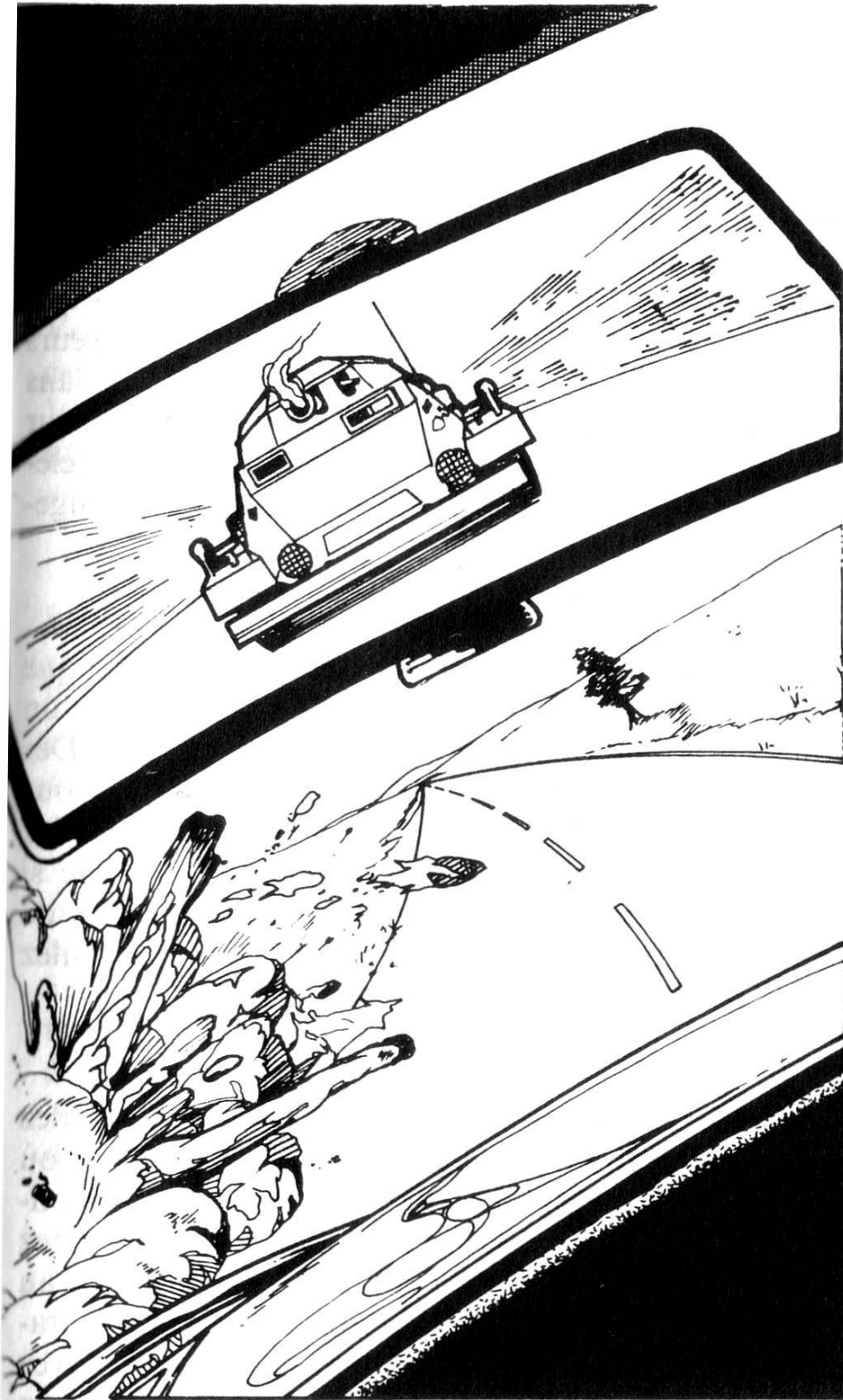
128

La route est bien dégagée et vous prenez un réel plaisir à rouler dans la lumière naissante du petit matin. Soudain, vous êtes mis en alerte en voyant, dans votre rétroviseur, une voiture blindée se rapprocher régulièrement de vous. Dans un jaillissement de flammes aveuglantes, le canon dont elle est munie vient de lâcher un obus qui explose juste sur votre gauche. L'Interceptor fait une brusque embardée, mais vous réussissez à en garder le contrôle. Qu'allez-vous faire à présent :

Jeter une boîte de clous ? Rendez-vous au [312](#)

Pulvériser de l'huile sur la route ? Rendez-vous au [165](#)

Faire un tête-à-queue pour affronter la voiture blindée ? Rendez-vous au [77](#)



128 *Vous voyez dans votre rétroviseur une voiture blindée se rapprocher régulièrement de vous.*

129

Une déflagration assourdissante retentit soudain et l'Interceptor se trouve brusquement projetée sur le côté de la route. Vous venez de percuter une mine ! Jetez deux dés et déduisez le total obtenu des points de BLINDAGE de l'Interceptor. Si vous êtes encore en vie après cette explosion, rendez-vous au [93](#).

130

Vous êtes en train de négocier un virage serré lorsque vous percevez soudain un grondement inquiétant. Tout à coup, une pluie de pierres s'abat sur la route devant vous, suivie de près par un éboulement de blocs de rocher ! Il vous est difficile d'apercevoir la paroi entière du canyon à travers votre étroit pare-brise, mais vous n'ignorez pas que ces chutes de pierres sont les signes avant-coureurs d'un glissement de terrain. Si vous désirez piler, dans l'espoir d'éviter les blocs de rocher qui s'écrasent sur la route, rendez-vous au [314](#). Si vous préférez accélérer à fond et traverser au plus vite cette zone dangereuse, rendez-vous au [71](#).

131

En fouillant dans les vêtements de l'homme que vous venez d'abattre, vous trouvez 150 Crédits et un coup de poing américain, que vous empochez. Dès que vous vous sentez assez fort pour repartir, vous boitillez jusqu'à l'Interceptor et vous vous installez au volant, en vous demandant avec inquiétude si vous n'allez pas vous trouver bientôt à court de médicaments. Vous mettez le contact et vous filez vers l'est à vive allure (rendez-vous au [22](#)).

132

Vous sortez vainqueur du duel et vous regardez votre adversaire s'effondrer à terre au moment où votre balle l'atteint en plein cœur. Puis vous remontez dans la cabine du camion-citerne et vous repartez vers le nord. Vous roulez toute la journée, pied au plancher et, excepté, en fin d'après-midi, une tentative d'embuscade mal organisée que vous n'avez aucune peine à déjouer, vous ne rencontrez aucun incident sur la route. Il fait presque nuit lorsque vous atteignez les environs de Nouvelle Espérance et vous vous sentez rassuré en voyant ses hauts remparts se dresser étrangement dans la pénombre. Si vous avez été mordu par un rat lors de votre voyage de retour, rendez-vous au [275](#). Si vous avez échappé à toute morsure, rendez-vous au [380](#).

133

Vous n'arrivez plus à contrôler la vitesse de l'Interceptor et vous venez vous écraser contre le camion. Jetez deux dés et déduisez leur montant du total de BLINDAGE de votre voiture. Si vous êtes toujours en vie après la collision, rendez-vous au [151](#).

134

Si vous maintenez votre décision de rejoindre la route pour repartir vers le sud, rendez-vous au [207](#). Si, en revanche, vous êtes maintenant résolu à relever le défi et à participer à la Course de l'Enfer, rendez-vous au [330](#).

135

Alors que les flammes s'éteignent, vous regardez le bandit contourner lentement la voiture en proférant, à votre adresse, une suite d'insultes et de grossièretés. L'homme ne semble avoir pour

toute arme qu'un poignard, qu'il tient à la main droite. Immobilisé à l'intérieur de l'Interceptor, vous n'avez pas d'autre solution que d'en sortir pour affronter l'homme. Vous dégainez votre revolver et vous ouvrez votre portière, mais au moment où vous mettez un pied dehors, l'homme en profite pour lancer son poignard. Jetez deux dés. Si le total obtenu est inférieur ou égal à vos points d'HABILETÉ, rendez-vous au [193](#). Si ce total est supérieur à vos points d'HABILETÉ, rendez-vous au [36](#).

136

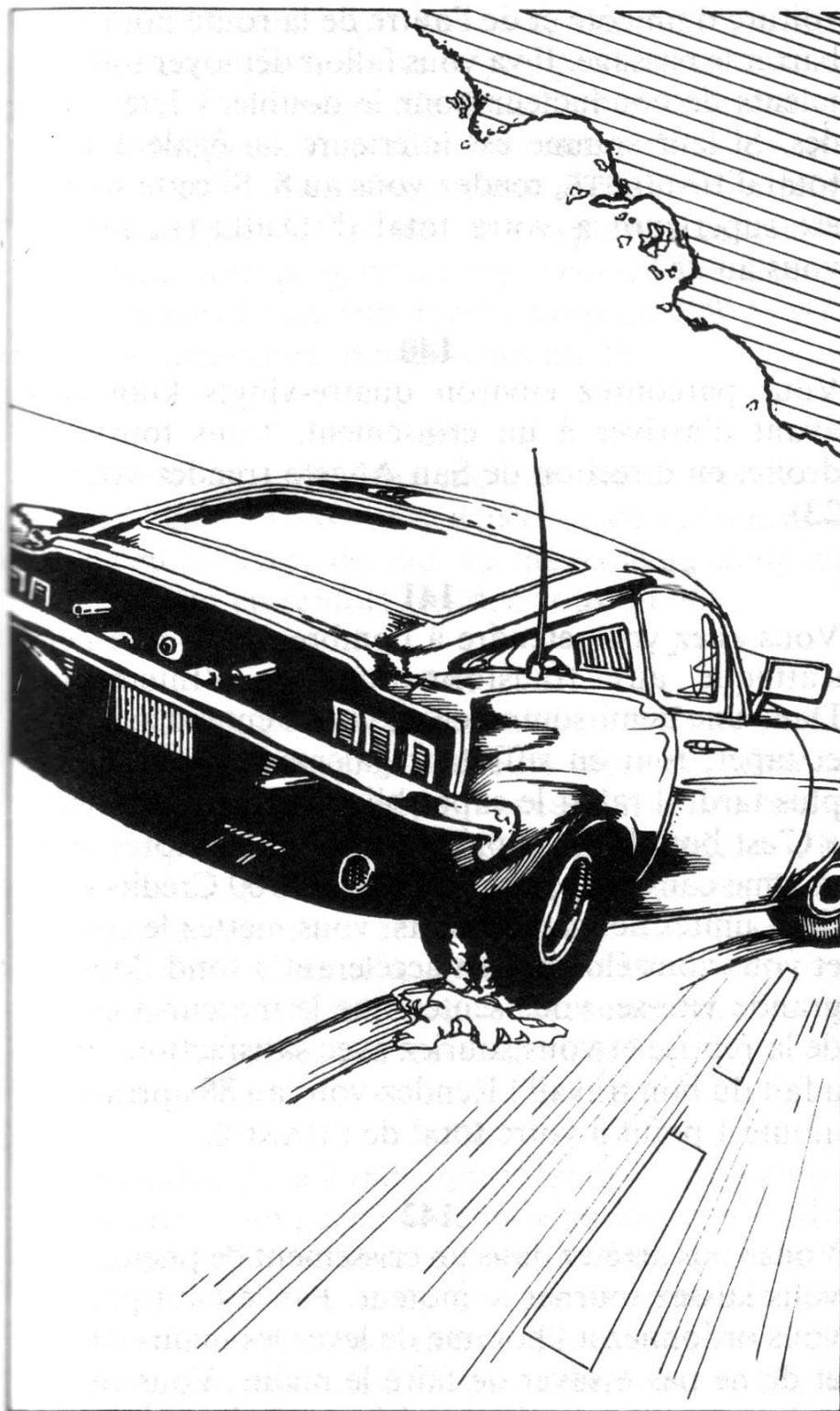
Ambre pousse un juron, puis part d'un rire nerveux : sa poche est percée et le tube de cachets énergétiques qu'elle vous avait promis ne s'y trouve plus... Rendez-vous au [32](#).

137

Vous braquez brutalement sur la gauche, évitant de peu le pilier de pierre, puis vous vous engagez sous le pont. Si vous désirez vous arrêter afin de vous occuper de votre agresseur, rendez-vous au [281](#). Si vous préférez continuer à rouler vers le sud, rendez-vous au [150](#).

138

Vous faites un bond en arrière pour vous écarter du gangster qui s'écroule lourdement au sol. A ce moment, sa complice fait brusquement démarrer le hot-rod. Une odeur acre de caoutchouc brûlé se répand dans l'atmosphère, tandis qu'elle s'éloigne vers l'autoroute dans un rugissement de moteur. Si vous voulez vous lancer à sa poursuite, rendez-vous au [75](#). Si vous préférez fouiller le garage, rendez-vous au [146](#).



139 *Votre adversaire se met à faire valser sa voiture d'un côté et de l'autre de la route.*

139

La Ford ralentit pour négocier un virage tandis que vous continuez à accélérer à fond. Vous percutez l'arrière de la voiture jaune, mais cette manœuvre ne réussit qu'à endommager l'Interceptor et vous perdez 2 points de BLINDAGE. En effet, la Ford possède des pare-chocs renforcés, spécialement étudiés pour ce genre de collision. Vous allez donc devoir la doubler afin de pouvoir utiliser contre elle vos lance-projectiles arrière. Mais comme s'il avait lu dans vos pensées, votre adversaire se met à faire valser sa voiture d'un côté et de l'autre de la route pour vous barrer le passage. Il va vous falloir déployer tous vos talents de conducteur pour le doubler ! Jetez deux dés. Si leur somme est inférieure ou égale à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [8](#). Si cette somme est supérieure à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [287](#).

140

Vous parcourez environ quatre-vingts kilomètres avant d'arriver à un croisement. Vous tournez à droite, en direction de San Angelo (rendez-vous au [23](#)).

141

Vous allez vous étendre à l'ombre tandis que Peter s'attaque aux transformations de l'Interceptor. Dans une demi-somnolence, vous l'entendez cogner et taper, tout en sifflotant gaiement. Deux heures plus tard, il rabat le capot blindé et vous annonce : « C'est bon, la voilà prête à repartir ! » Après avoir comme convenu, donné à Peter les 100 Crédits et les deux unités de médicaments, vous mettez le contact et vous vous éloignez en accélérant à fond. Même à grande vitesse, vous sentez que le moteur a encore de la reprise et

vous souriez avec satisfaction : Peter a fait du bon travail ! Rendez-vous au [88](#) après avoir ajouté 1 point à votre total de CHANCE.

142

Vous vous arrêtez dans un crissement de pneus, mais vous laissez tourner le moteur. Par le haut-parleur, vous ordonnez à l'homme de lever les mains en l'air et de ne pas essayer de faire le malin. Vous remarquez que sa moto est couchée sur le bas-côté de la route. Revolver au poing, vous descendez prudemment de l'Interceptor. Soudain, l'homme en blue-jean s'écarte de la route et plonge dans le fossé au moment où un projectile fend l'air et rebondit sur l'asphalte, entre vous et votre voiture. Vous constatez avec effroi qu'il s'agit d'une grenade ! Un éclair aveuglant précède de peu une explosion assourdissante qui vous projette à terre. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [299](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [25](#).

143

Craignant que les deux motards ne fassent partie d'une bande, vous vous dépêchez de reprendre la route en direction du sud, au cas où leurs complices arriveraient en renfort (rendez-vous au [96](#)).

144

Les faisceaux de vos phares balaient la route devant vous et vous devez, à plusieurs reprises, éviter les carcasses de voitures abandonnées qui se dressent çà et là, tels des fantômes hantant la chaussée. Au fur et à mesure que la nuit s'avance, vous sentez fléchir votre concentration. Jetez deux dés. Si leur somme est égale ou inférieure à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [68](#). Si

cette somme est supérieure à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [168](#).

145

Un membre de la bande, qui se trouvait assis autour du feu de camp parmi ses compagnons, semble soudain éprouver le désir d'aller se reposer dans sa voiture. Il se lève, se dirige vers l'enceinte et vous découvre soudain tous deux tapis le long de la clôture. Il prévient aussitôt ses camarades : « Eh, les gars ! Venez vite voir par ici, nous avons de la visite ! » Braquant son fusil sur vous, il vous ordonne de vous mettre debout et de lever les mains en l'air. En l'espace de quelques secondes, vous voilà encerclés par une dizaine de Chiens de la Mort, tous armés jusqu'aux dents. Votre destin est désormais entre les mains de ces redoutables bandits du désert, et votre mission se trouve par conséquent vouée à l'échec.

146

Tout a été saccagé à l'intérieur du garage : le bureau et l'atelier sont un véritable dépôt d'ordures et une épaisse couche de poussière recouvre les vestiges des installations. Selon toute évidence, l'homme et sa comparse ne devaient utiliser cet endroit que de temps à autre, afin de prendre au piège les voyageurs sans méfiance qui avaient le malheur de s'arrêter là... Le seul objet qui pourrait vous être utile est une lourde chaîne, que vous enroulez soigneusement avant de la ranger dans l'Interceptor. Puis vous quittez les lieux et vous rejoignez l'autoroute sans plus tarder (rendez-vous au [167](#)).



147 *Vous tirez sur l'un des Chiens de la Mort, mais la balle ne l'atteint pas.*

147

Vous criez aux habitants de San Angelo de battre en retraite et d'aller s'abriter dans leurs cabines. Ils vous obéissent immédiatement et la bataille commence. Soudain, l'un des Chiens de la Mort avance à découvert et se précipite vers le camion-citerne que l'on a préparé à votre intention pour que vous le rameniez à Nouvelle Espérance. Vous tirez sur l'homme en question, mais la balle ne l'atteint pas. Vous le voyez alors ouvrir la portière avant du camion et vous n'avez pas d'autre choix que de vous élancer au milieu des tirs croisés pour l'empêcher de prendre le volant et de fuir avec le camion-citerne. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [235](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [279](#).

148

Vous enfoncez la pédale de l'accélérateur tout en débrayant. Les roues arrière patinent, mais votre véhicule n'avance pas d'un pouce. Lorsque vous réussissez enfin à vous arracher au bitume, la Ford est déjà loin devant vous. Vous perdez 1 point de CHANCE. Soudain, votre adversaire pile brusquement et vous en profitez pour prendre la tête de la course. Dans votre rétroviseur, vous observez attentivement la Ford : celle-ci se rapproche rapidement et ne tardera sûrement pas à percuter l'Interceptor par l'arrière ! Vous ne pouvez rien faire pour éviter cette manœuvre, car la Ford est certainement équipée d'un surcompresseur qui lui donne une puissance bien supérieure à la vôtre. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [354](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [247](#).

149

La route départementale s'étire en ligne droite sur une longue distance et vous permet de parcourir vite, et sans incident, une bonne partie de votre itinéraire, car il y a relativement peu de voitures abandonnées. Après une heure de route, vous arrivez à un embranchement. Si vous désirez continuer à rouler vers le sud, rendez-vous au [225](#). Si vous voulez maintenant prendre à gauche pour vous diriger vers l'est, rendez-vous au [114](#).

150

Peu après, le paysage verdoyant fait place à une terre aride et rocailleuse où ne poussent que de rares petites touffes d'herbes desséchées. Vous arrivez ensuite en vue d'un carrefour, à la limite du désert. Une fois parvenu à cet embranchement, vous stoppez et vous constatez que la route filant vers l'est est obstruée par une file de voitures abandonnées. Si vous désirez aller droit vers le sud, en empruntant la route qui traverse le désert, rendez-vous au [46](#). Si vous préférez tourner à droite, vers l'ouest, rendez-vous au [298](#).

151

A la sortie du pont, vous vous dirigez à nouveau vers l'ouest et vous atteignez bientôt une bifurcation qui vous offre le choix entre deux directions. Si vous désirez continuer vers l'ouest, rendez-vous au [179](#). Si vous optez pour la route menant vers le sud, rendez-vous au [362](#).

152

Vous écrasez la pédale des freins et l'Interceptor s'arrête dans un crissement de pneus. La Ford vous emboutit par l'arrière en même temps que la grenade explose devant vous, mais sans occasionner

de dommages. Toutefois, la collision, elle, vous fait perdre 2 points de BLINDAGE. Vous accélérez et vous freinez à nouveau brusquement, mais la Ford fait un brusque écart et parvient à prendre la tête. Puisque vous n'avez pas le droit de faire usage de vos mitrailleuses avant, vous allez essayer de percuter la Ford par l'arrière à votre tour (rendez-vous au [139](#)).

153

Vous continuez à rouler vite et sans incident sur la route départementale. Vous voyez, de part et d'autre de la voie, les champs en friche s'étendre à perte de vue et vous vous demandez avec mélancolie si le jour viendra où ils seront à nouveau labourés et cultivés. Peu après, la route aboutit à une bifurcation et vous décidez de prendre à gauche pour rouler droit vers le sud, en direction de San Angelo (rendez-vous au [225](#)).

154

Ambre parvient à éliminer ses deux adversaires, mais vous ignorez qu'une cinquième personne, cachée à l'intérieur du break, a suivi toute la bataille des yeux. Il s'agit de l'Animal en personne qui, voyant les derniers membres de sa bande étendus raides morts, s'élançe soudain hors du véhicule et se précipite sur vous en soufflant comme un taureau en furie. Se découpant dans la pâle lueur de la lune, sa silhouette offre un aspect terrifiant : c'est un homme gigantesque dont le torse nu révèle une puissante musculature. Il n'est pas armé, mais il porte un masque noir sur le visage, de hautes bottes de cuir dont le bout est renforcé par de l'acier, et ses poings serrés sont protégés par des gants cloutés. Avant que vous n'ayez pu esquisser le moindre geste, il vous enserme le cou de son puissant bras et augmente progressivement

son étreinte. Vous commencez à suffoquer et vous perdez 2 points d'endurance. Ambre, pendant ce temps, n'ose pas prendre le risque de tirer, car elle pourrait vous blesser. Elle cherche désespérément autour d'elle un objet avec lequel elle pourrait le frapper et finit par trouver, à l'arrière de la voiture, une grosse clé à molette dont elle s'empare. Jetez un dé. Si vous faites 1 ou 2, rendez-vous au [245](#). Si le chiffre que vous obtenez est compris entre 3 et 6, rendez-vous au [376](#).

155

L'homme surgit soudain dans l'encadrement d'une porte et avance en braquant son fusil sur vous. Il vous dévisage avec dureté et dit : « Vous m'avez tout l'air d'être l'homme qui a provoqué la mort de ma femme et de mon fils en faisant exploser mon break, la semaine dernière. Je vais enfin pouvoir les venger ! Mais je me battrai selon les règles. Dégainez lorsque vous serez prêt. » Vous réalisez l'erreur que vous avez commise en mentant à cet homme et vous perdez 1 point de CHANCE. Si vous désirez vous expliquer avec lui afin de le convaincre de votre innocence, rendez-vous au [219](#). Si vous préférez dégainer votre arme, selon son injonction, rendez-vous au [333](#).

156

« C'est bien ce que je croyais avoir compris, dit l'homme aux tatouages, mais je n'ai jamais entendu parler de cette bande-là. J'espère que tes camarades ne sont pas tous aussi bons pilotes que toi ! Enfin, j'espère avoir le plaisir de te revoir un jour, mais je dois aller rejoindre les autres, maintenant. A la prochaine ! » A votre grand soulagement, vous le voyez s'éloigner et vous repartez sur la

piste cahoteuse avant de rejoindre la grande route où vous pourrez tourner à droite, vers le sud (rendez-vous au [207](#)).

157

La piste que vous empruntez est en très mauvais état et vous réalisez qu'on doit vous voir arriver à des kilomètres à la ronde, avec la poussière que soulève l'Interceptor en roulant à grande vitesse. Néanmoins, vous êtes résolu à atteindre Rocville et vous continuez à avancer sans faiblir. Soudain, vous apercevez un éclair aveuglant au sommet d'un gros rocher dans le lointain. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [222](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [315](#).

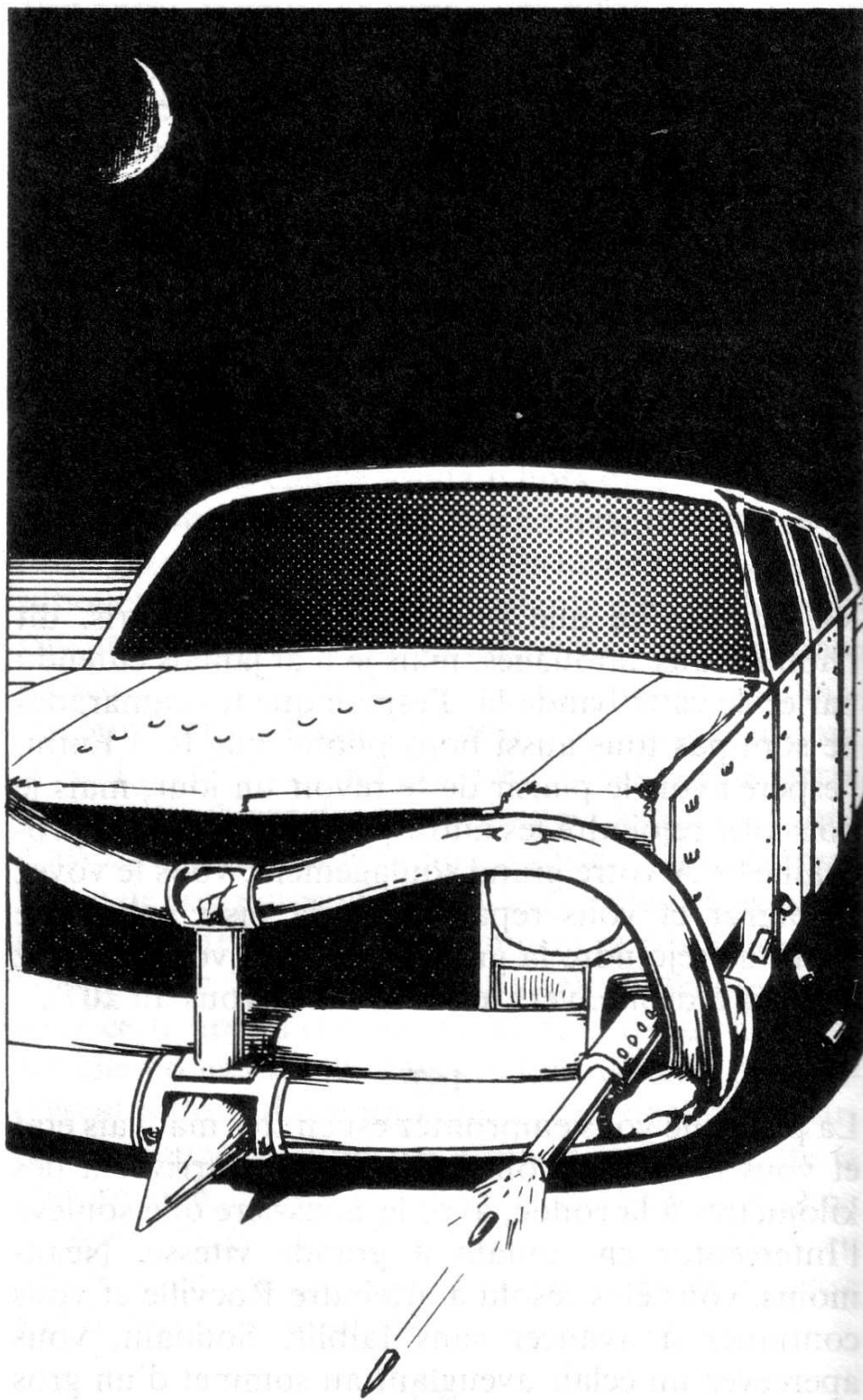
158

Vous faites démarrer l'Interceptor et vous effectuez une manœuvre pour faire face à vos agresseurs. Vos phares éclairent alors un break customisé dont la carrosserie est recouverte de plaques d'acier et dont le pare-chocs est muni d'un éperon devant la calandre. La gueule des mitrailleuses dissimulées de part et d'autre du pare-chocs se met soudain à cracher des flammes tandis que le conducteur de l'engin ouvre le feu sur vous.

BREAK CUSTOMISÉ

PUISSANCE DE FEU : 10 BLINDAGE : 19

Menez ce combat à bien en suivant les règles de Combat Motorisé. Cependant, vous êtes trop proche du break pour pouvoir lui lancer une roquette, même s'il vous en reste une, et vous devez, par conséquent, faire feu à votre tour avec vos mitrailleuses. Si vous êtes toujours en vie après trois Assauts, rendez-vous au [67](#).



158 Vos phares éclairent un break customisé dont le pare-chocs est muni d'un éperon devant la calandre.

159

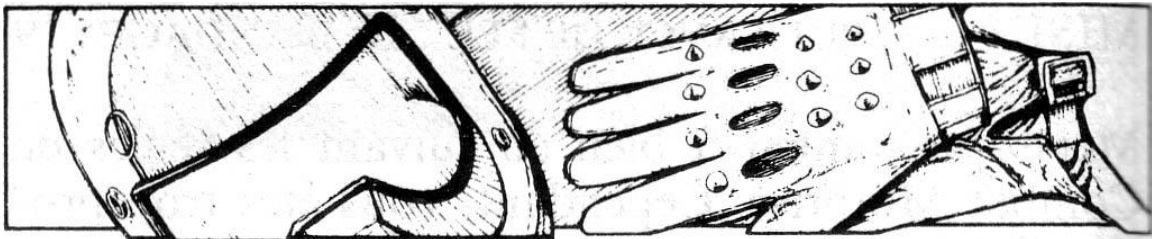
Vous mettez peu de temps pour retourner au pont qui enjambe la nationale et vous continuez à rouler vers l'est en empruntant cette route (rendez-vous au [341](#)).

160

La sentinelle entend le bruit provoqué par la pierre qui roule et elle dirige ses regards en votre direction. L'homme n'est qu'à quelques mètres au-dessus de vous. Si vous souhaitez bondir sur lui et essayer de le neutraliser avant qu'il ne donne l'alarme, rendez-vous au [293](#). Si vous jugez préférable de rester tapi, sans faire le moindre geste, dans l'espoir de passer inaperçu, rendez-vous au [367](#).

161

Vous secouez la tête et vous vous concentrez sur la route de toutes vos forces. Après avoir failli maintes et maintes fois vous endormir sur le volant, votre fatigue s'évanouit lorsque les premiers rayons du soleil éclairent l'horizon. Et c'est avec un enthousiasme renouvelé que vous continuez à descendre vers le sud, en direction de San Angelo (rendez-vous au [128](#)).



162

Vous entr'apercevez la surprise qui se peint sur le visage de Léonardi au moment où vous essayez de contourner sa voiture arrêtée en travers de la voie. Jetez deux dés. Si le total obtenu est inférieur ou égal à vos points d'HABILETÉ, rendez-vous au [94](#). Si ce total est supérieur à vos points d'HABILETÉ, rendez-vous au [123](#).

163

Vous roulez à vitesse de croisière depuis un bon moment, lorsque vous apercevez un poteau indicateur signalant une piste étroite menant à Rocville, une agglomération située dans les environs. Si vous désirez vous diriger vers le sud, en passant par Rocville, rendez-vous au [157](#). Si vous préférez garder la même direction et continuer à rouler vers l'est, rendez-vous au [45](#).

164

Le bandit vous crie de sortir du camion et de vous préparer à dégainer. Vous sautez à terre et vous vous retrouvez nez à nez avec un homme à l'aspect terrifiant. Pointant son arbalète vers le sol, il pousse un rugissement de fureur afin de vous décontenancer, mais vous restez insensible à cette tactique d'intimidation. Vous lui dites de se tenir prêt à tirer. Il lève lentement un bras pour donner le signal de départ du duel. Jetez un dé et ajoutez le chiffre obtenu à votre total d'HABILETÉ actuel. Jetez le dé à nouveau et ajoutez cette fois le chiffre obtenu aux 7 points représentant le total d'HABILETÉ du bandit. Si votre total d'HABILETÉ est supérieur ou égal à celui de votre adversaire, rendez-vous au [132](#). Si votre total d'HABILETÉ est inférieur à celui de votre adversaire, rendez-vous au [205](#).

165

Vous vous penchez vers le tableau de bord pour appuyer sur le bouton déclenchant la pulvérisation d'huile. La voiture blindée se dirige droit vers la nappe glissante et vous observez avec amusement les efforts frénétiques du conducteur pour reprendre le contrôle de son véhicule. Jetez un dé. Si le chiffre obtenu est compris entre 1 et 5, rendez-vous au [234](#). Si vous tirez un 6, rendez-vous au [280](#).

166

Il reste une roue en assez bon état sur cette Interceptor accidentée. Le pneu est à plat, mais il devrait être facile de le regonfler grâce à votre Bombe Anticrevaison. Il ne vous faut pas longtemps pour démonter la roue et la charger à bord de votre propre Interceptor. Si vous désirez à présent inspecter l'intérieur de la voiture accidentée, rendez-vous au [253](#). Si vous préférez plutôt reprendre la route sans plus tarder, rendez-vous au [13](#).

167

Bien que vous couriez le risque de rencontrer à tout instant une épave de voiture entravant le passage, la route est assez large pour vous permettre de rouler à fond. Vous prenez un réel plaisir à rouler ainsi en toute liberté, sans craindre d'être interpellé par la police pour excès de vitesse ou autre violation du Code, de la route, et vous voyez avec excitation l'aiguille indiquer 190 km/h ! Mais votre joie est de courte durée car une Chevrolet rouge, solidement blindée, arrive en sens inverse. Un homme se tient debout dans une petite tourelle aménagée sur le toit, prêt à actionner sa mitrailleuse. Vous pensez alors, en votre for intérieur, que la police du bon vieux temps n'était pas si terrible, en



167 *Un homme se tient debout dans une petite tourelle, prêt à actionner sa mitrailleuse.*

comparaison de ce qui vous attend à présent ! Vous retenez votre souffle et vous vous tenez prêt à appuyer sur la gâchette de votre mitrailleuse.

CHEVROLET

ROUGE PUISSANCE DE FEU : 8 BLINDAGE : 15

Si vous réussissez à détruire la Chevrolet selon les règles de Combat Motorisé, rendez-vous au [188](#).

168

La nuit s'avance et la fatigue ralentit vos réflexes : l'épave d'un car surgit soudain devant vos phares et vous braquez trop tard pour l'éviter. Jetez deux dés et déduisez le total obtenu des points de BLINDAGE de l'Interceptor. Si vous survivez à la collision, rendez-vous au [327](#).

169

L'homme travaille une heure durant sur l'Interceptor, soudant des plaques d'acier supplémentaires sur la carrosserie et rebouchant les trous du mieux qu'il le peut. A la fin de toutes ces opérations, l'Interceptor, rafistolée de toutes parts, a vraiment l'air en piteux état, mais elle est au moins protégée de façon plus efficace. Vous gagnez 10 points de BLINDAGE. Vous remerciez chaleureusement l'homme pour son travail, vous le payez, puis vous repartez vers l'est (rendez-vous au [259](#)).

170

Vous parvenez à glisser le coup de poing américain à vos doigts sans que l'homme s'en aperçoive et, pivotant sur vous-même, vous lui assenez un violent coup en plein visage. Jetez deux dés. Si leur

somme est inférieure ou égale à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [363](#). Si cette somme est supérieure à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [87](#).

171

Vous ne recevez heureusement aucune balle perdue, mais vous vous demandez toutefois, avec inquiétude, si vous n'allez pas bientôt vous trouver à court de médicaments si le voyage continue à être aussi dangereux. Lorsque vous vous sentez assez fort pour reprendre le volant, vous boitez jusqu'à l'Interceptor et vous repartez rapidement vers l'est (rendez-vous au [22](#)).

172

Par miracle, vous arrivez à passer rapidement sous la grêle de pierres et de blocs de rocher sans le moindre dommage. Vous poussez un soupir de soulagement après avoir dépassé la zone d'éboulement, puis vous ralentissez afin de négocier les virages de la route sinueuse à une vitesse plus raisonnable (rendez-vous au [351](#)).

173

Un deuxième obus, tiré de la ferme, vient complètement détruire votre Interceptor, déjà bien endommagée. Vous-même, vous ne survivez pas à cette formidable explosion. Votre mission se termine ici.

174

Ignorant que vous portez un gilet pare-balles, l'homme commet l'erreur de vous viser en pleine poitrine. La balle ne vous fait aucun mal, mais vous n'allez pas laisser une seconde chance à votre

adversaire. Vous ouvrez violemment la portière et vous l'arrachez de son siège. Vous parvenez facilement à le maîtriser et vous lui ordonnez de crier à ses complices de cesser le feu. Il s'exécute à contrecœur et la fusillade s'arrête presque instantanément. Vous gardez votre arme braquée sur votre otage tandis que les autres Chiens de la Mort battent en retraite vers le désert. Puis vous relâchez votre prisonnier qui court rejoindre ses comparses sous les quolibets de la foule. Après avoir aidé les habitants de San Angelo à réparer les portes de la raffinerie, vous leur annoncez qu'il vous faut repartir sans plus attendre. Vous grimpez dans la cabine du camion-citerne et vous agitez la main en signe d'adieu. Vous abandonnez votre fidèle Interceptor la mort dans l'âme, mais vous savez que la réussite de votre mission exige ce sacrifice. Deux voitures vous escortent jusqu'à la lisière du désert, puis font demi-tour vers San Angelo. Vous voilà seul à nouveau sur la route. Vous décidez de remonter droit vers le nord sans vous soucier des croisements que vous rencontrerez en chemin. La journée se déroule sans incident et vous roulez, pied au plancher, jusqu'à une heure avancée dans la nuit. Lorsque vous vous sentez trop fatigué pour continuer à conduire, vous faites halte dans le parking d'un motel. L'établissement est plongé dans les ténèbres et toutes les chambres paraissent inoccupées. Si vous voulez dormir dans la cabine du camion-citerne, rendez-vous au [218](#). Si vous préférez pénétrer dans le motel, rendez-vous au [335](#).

175

Par un hasard extraordinaire, la grenade n'explose pas et vous gardez une avance de cinquante mètres environ sur la voiture jaune. Rendez-vous au [340](#).

176

Jetez deux dés. Si leur somme est inférieure ou égale à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [108](#). Si cette somme est supérieure à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [350](#).

177

Vous longez le désert pendant quatre-vingts kilomètres environ, jusqu'à ce que vous arriviez à un important carrefour. La route qui se trouve devant vous est bloquée par de nombreuses épaves de voitures, aussi décidez-vous de tourner à droite et de reprendre la direction du sud (rendez-vous au [46](#)).

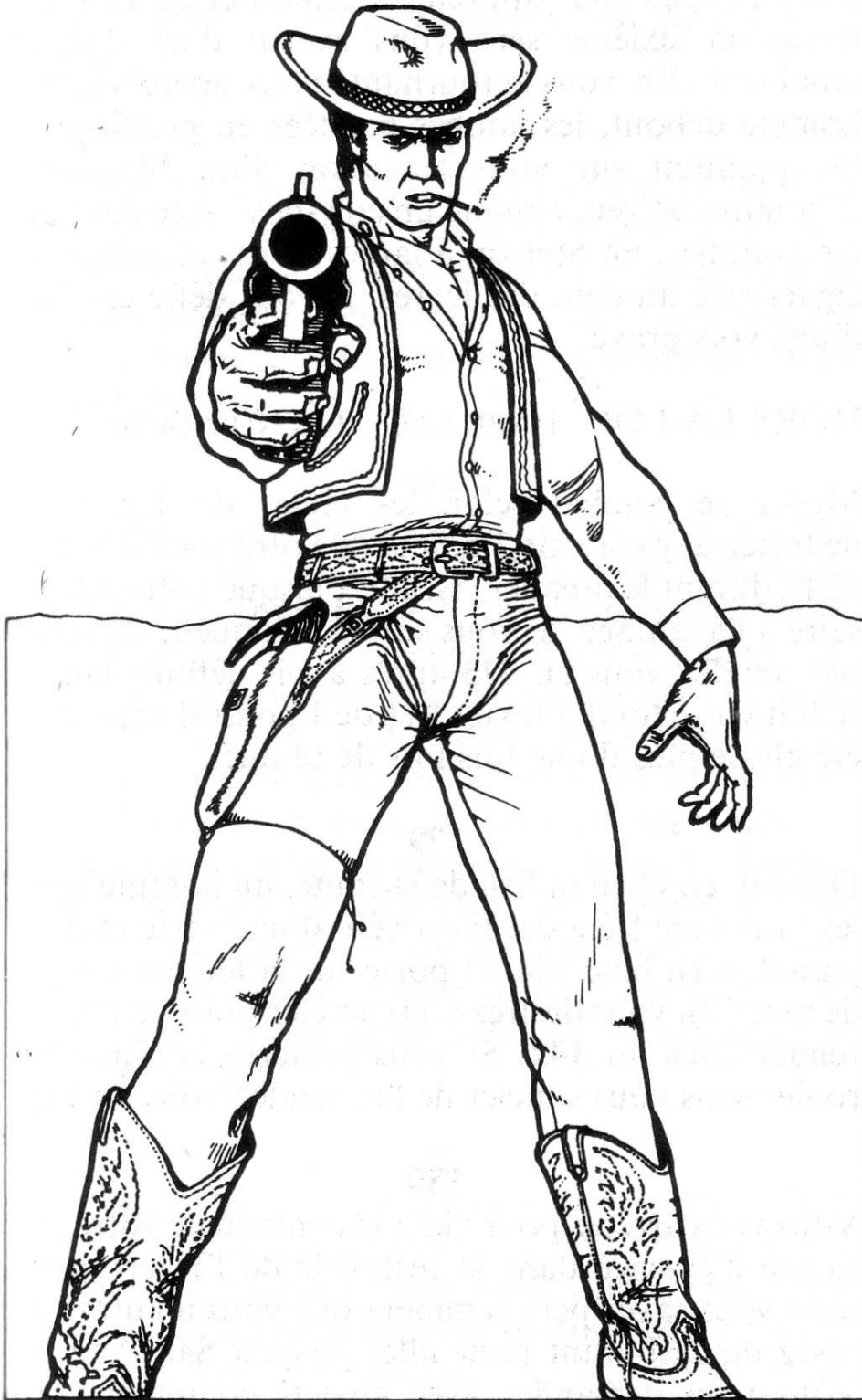
178

Vous tournez nerveusement la clé de contact et vous appuyez frénétiquement sur la pédale d'accélérateur, mais l'Interceptor ne démarre pas. Vous sortez et vous soulevez le capot pour examiner le moteur : vous constatez alors que la durite d'essence est déconnectée du carburateur. Vous la remettez en place et vous vous apprêtez à remonter'en voiture, lorsqu'un sixième sens vous avertit d'un danger imminent. En vous retournant, vous apercevez un homme debout, les jambes écartées en position de tir, pointant sur vous le canon d'un Magnum. L'homme est vêtu comme un cow-boy, avec des bottes pointues, un Stetson à larges bords et même un cigare rivé au coin des lèvres. Il vous défie en duel d'une voix grave.

HORS-LA-LOI

HABILETÉ: 9 ENDURANCE: 12

Menez ce combat selon les règles de Tir, mais déduisez auparavant 2 points de votre total d'HABILETÉ durant le premier Assaut, puisque votre adversaire a l'avantage. Si vous sortez vainqueur du



178 *Debout, jambes écartées, l'homme pointe sur vous le canon d'un Magnum.*

combat, rendez-vous au [375](#) après avoir définitivement réduit votre total d'HABILETÉ de 1 point si vous avez été blessé plus d'une fois lors de ce duel.

179

Debout, en plein milieu de la route, un homme agite les bras avec frénésie. Il est vêtu d'une veste et d'un pantalon en blue-jean et porte sur la tête un casque de moto. Si vous désirez vous arrêter pour lui parler, rendez-vous au [142](#). Si vous préférez continuer à rouler sans vous soucier de lui, rendez-vous au [215](#).

180

Vous vous arrêtez pour vider le contenu de votre jerricane d'essence dans le réservoir de l'Interceptor, mais vous savez pertinemment que vous n'aurez pas assez de carburant pour aller jusqu'à San Angelo. Vous vous demandez avec anxiété comment vous pourrez vous ravitailler dans cette région sauvage et désertique, et c'est avec un sentiment d'inquiétude grandissant que vous reprenez la route (rendez-vous au [243](#)).

181

Vous regardez avec satisfaction les roues avant de la voiture blindée passer sur les pointes que vous venez de semer. Les multiples crevaisons contraignent votre adversaire à freiner à mort. Vous vous éloignez rapidement en laissant derrière vous la voiture ennemie (rendez-vous au [47](#)).

182

Vous vous traînez péniblement pour vous dissimuler sous le couvert des hautes herbes et vous attendez. Bientôt, vous entendez

un bruit de pas se rapprocher de vous : à travers la végétation qui vous environne, vous apercevez un homme hirsute, armé d'un fusil, à quelques mètres de l'endroit où vous êtes tapi. Un cigare est rivé au coin de sa bouche et un bandeau rouge lui ceint le front. Il s'agit probablement de l'homme qui a piégé l'ambulance. Soudain, l'homme repère les traces de sang qui mènent jusqu'à votre refuge ! Il se tourne et tire au jugé dans les hautes herbes. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [227](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [116](#).

183

Le conducteur de la Ford s'attendait à votre échappée et il appuie calmement sur le bouton de son lance-grenades. Un projectile survole l'Interceptor, puis rebondit sur la chaussée, juste devant votre véhicule. Allez-vous accélérer brusquement afin de passer au-dessus de la grenade avant qu'elle n'explose (rendez-vous au [43](#)) ou, au contraire, freiner à mort (rendez-vous au [152](#))?

184

Les Chiens de la Mort sont trop enragés pour respecter leur parole d'honneur. Ils dégainent leurs armes et la fusillade commence. Vous vous chargez de deux d'entre eux tandis qu'Ambre fait feu sur les deux autres.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier CHIEN

DE LA MORT

7

13

Deuxième CHIEN

DE LA MORT

8

14

Menez ce combat suivant les règles de Tir et en vous reportant à la règle : Combat contre plus d'un adversaire. Si vous gagnez, rendez-vous au [69](#) après avoir déduit 1 point de votre total d'HABILETÉ actuel si vous avez été touché plus d'une fois lors de l'affrontement.

185

La porte donne sur une pièce qui a dû être récemment occupée, à en juger par les tasses de café encore à moitié pleines qui traînent sur la table. De plus, il y a une roue de moto appuyée contre le mur et une chambre à air étalée sur le sol. Quelqu'un était probablement en train de réparer une crevaison il y a peu de temps. Sur la table se trouve également une trousse à outils dans laquelle vous trouvez une paire de grosses cisailles que vous décidez d'emporter avec vous. Si vous ne l'avez pas encore fait, et si vous le désirez, vous pouvez aller ouvrir la porte donnant sur l'autre pièce. Rendez-vous, dans ce cas, au [72](#). Si vous préférez quitter les lieux dès à présent, rendez-vous au [246](#).

111

Vous bâillez sans arrêt et vous vous efforcez de vous concentrer sur votre conduite le long de cette route départementale. Mais après tous les efforts que vous avez dû fournir dans la journée, la fatigue finit par avoir raison de vous et vous vous endormez sur le volant. Soudain, vous percutez l'arrière d'un camion abandonné qui obstrue la moitié de la route ! Jetez deux dés et déduisez le total obtenu des points de BLINDAGE de l'Interceptor. Si vous survivez à cette collision, rendez-vous au [348](#).

187

Vous n'avez malheureusement rien pour siphonner l'essence qui se trouve dans le réservoir du semi-remorque et vous devez donc reprendre la route vers le sud sans plus tarder (rendez-vous au [118](#)).

188

Vous arrêtez l'Interceptor et vous examinez la carcasse en flammes. Qui étaient donc ces hommes et pourquoi vous ont-ils attaqué ainsi par surprise ? Vous secouez la tête et vous emballez votre moteur, impatient d'atteindre votre but. Quelques kilomètres plus loin, vous passez devant un fourgon de transport de fonds et vous songez pensivement à tout l'argent désormais inutile qu'il contient... Soudain, la radio (que vous aviez laissé branchée) émet une voix à peine audible parmi les parasites qui saturent les ondes. Il s'agit d'un Membre du Conseil Municipal de Nouvelle Espérance qui vous informe qu'un gang de motards vient d'attaquer la ville. Après une courte bataille ayant fait huit morts, les agresseurs ont finalement pu être repoussés, mais il ont réussi à prendre Sinclair, le Président du Conseil, en otage. Aussi devez-vous vous tenir sur vos gardes et être prêt à intervenir, si toutefois vous les repérez. Vous répondez que vous avez bien reçu le message, puis vous dites au revoir à votre interlocuteur. Après environ une heure de route sans incident, vous constatez que le niveau d'essence en encore au plus bas : l'Interceptor consomme décidément beaucoup ! Vous vous arrêtez pour verser le contenu de votre jerricane dans le réservoir, en espérant que vous trouverez bientôt une station-service pour faire le plein. Mais après quelques kilomètres, vous réalisez que la chance semble vous abandonner : il a dû se produire un énorme carambolage au moment de la catastrophe, car il y a un

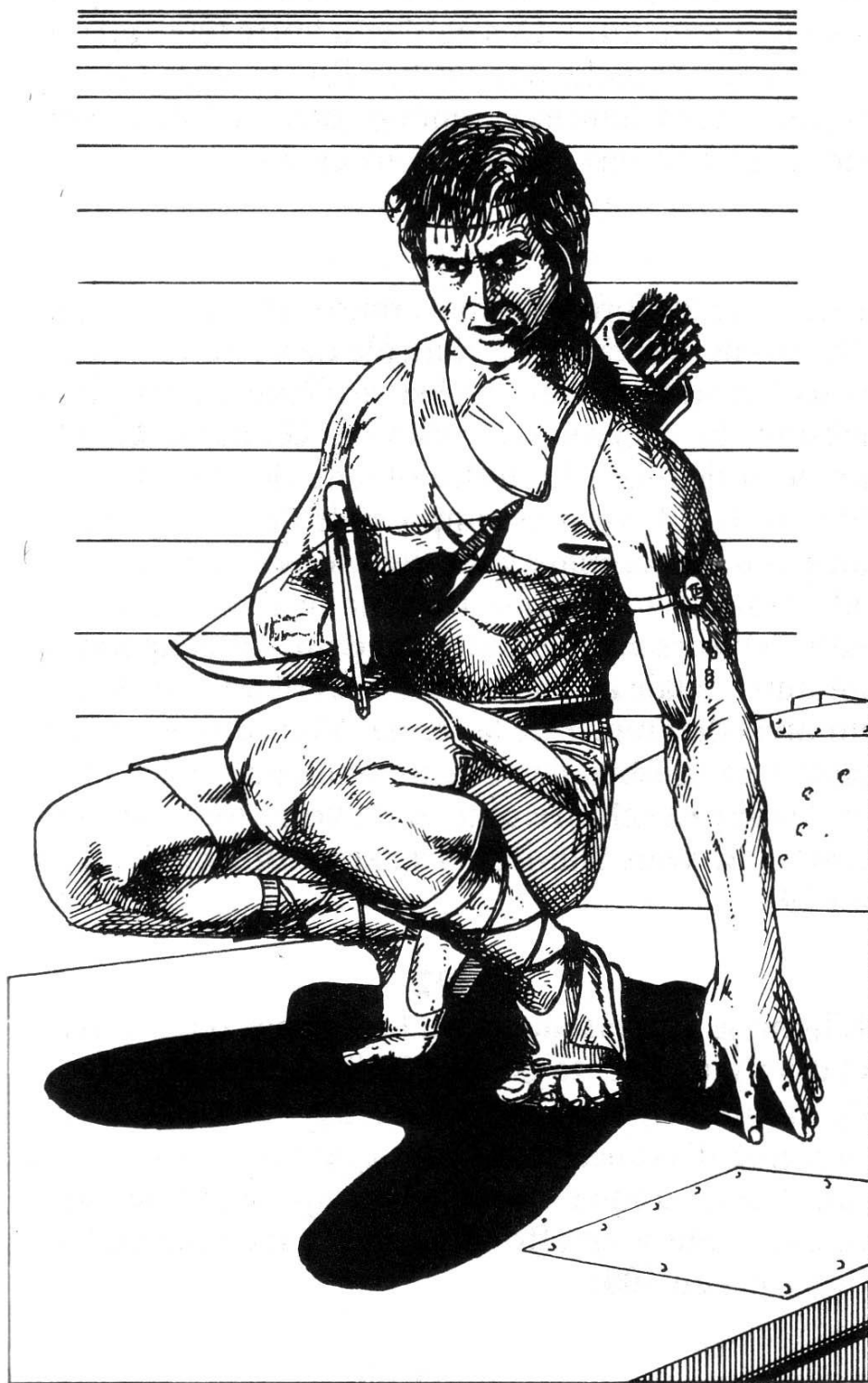
gigantesque bouchon de voitures abandonnées bloquant le passage sur plusieurs centaines de mètres. Il vous est donc impossible de continuer sur l'autoroute et vous faites marche arrière jusqu'à la sortie la plus proche. Vous devez décider quelle direction vous allez prendre, maintenant que vous avez quitté l'autoroute. Si vous désirez rouler vers l'est, rendez-vous au [341](#). Si vous préférez rouler vers l'ouest, rendez-vous au [66](#).

189

Sur votre droite part une route en mauvais état, portant les empreintes de plusieurs pneus. Ces traces ont l'air assez fraîches. Si vous voulez emprunter cette route, rendez-vous au [24](#). Si vous préférez continuer sur la même voie, en direction de San Angelo, rendez-vous au [207](#).

190

Vous commencez à perdre patience assis dans la cabine du camion-citerne. Tout est calme pour l'instant, mais vous entendez soudain des bruits de pas sur le toit de la remorque. Le pirate a l'intention de vous surprendre par-derrière. Vous ouvrez la porte de la cabine et vous grimpez à l'échelle de fer pour aller à sa rencontre. Dès qu'il voit votre tête apparaître, il vous décoche une flèche. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [345](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [30](#).



190 *Dès qu'il voit votre tête apparaître, le pirate vous décoche une flèche.*

191

Une balle perfore un de vos pneus avant. Vous perdez momentanément le contrôle de votre véhicule et vous heurtez un gros rocher à pleine vitesse. Pour mesurer les dommages causés par cet accident, jetez un dé et déduisez le chiffre obtenu de votre total de BLINDAGE. Il vous est impossible de conduire avec un pneu crevé, mais vous êtes sous le feu de votre adversaire, et il serait trop dangereux de quitter votre voiture maintenant. Soudain, vous apercevez un autre éclair aveuglant. Le bazooka vient de tirer un obus du grenier de la ferme. Vous constituez une cible fixe. L'obus ne vous manque pas. Jetez un dé et déduisez le chiffre obtenu de votre total de BLINDAGE. Si vous survivez à l'explosion, rendez-vous au [292](#).

192

L'homme aux tatouages ne tombe pas dans le piège et d'un saut de côté esquive facilement votre attaque de karaté. Il pointe la mitrailleuse sur vous et vous ordonne d'avancer mais, dès que vous êtes près de lui, il vous donne un violent coup de crosse sur la nuque. Vous vous effondrez au sol, inconscient (rendez-vous au [100](#)).

193

Vous vous acroupissez derrière la portière, et le poignard rebondit sur la carrosserie sans vous atteindre. L'homme tire un petit revolver de son étui, prêt à l'affrontement.

BANDIT

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 11

Menez le combat en suivant les règles de Tir mais ajoutez 1 point à votre total d'HABILETÉ pour la durée du combat puisque vous

êtes protégé par la portière. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [64](#) mais diminuez définitivement votre total d'HABILETÉ de 1 point si vous êtes touché plus d'une fois.

194

Laissant derrière vous les carcasses encore fumantes des Buggies des Sables, vous repartez le plus vite possible. Quatre-vingts kilomètres plus au sud, le paysage est barré par un plateau aux parois abruptes. Votre route s'achève ici, mais en regardant à droite et à gauche vous apercevez qu'une autre route longe le plateau d'est en ouest. Si vous souhaitez prendre à gauche, rendez-vous au [257](#). Si vous souhaitez prendre à droite, rendez-vous au [211](#).

195

Vous ouvrez la portière. Aussitôt une explosion assourdissante, accompagnée d'un éclair éblouissant, vous envoie rouler en arrière : cette porte était piégée ! Lancez un dé et déduisez le chiffre obtenu de votre total d'ENDURANCE. La porte ne tient plus sur ses gonds et vous constatez qu'il n'y a rien dans l'ambulance. Le propriétaire ne va sûrement pas tarder à venir voir qui il a attrapé. Vous vous sentez trop faible pour rejoindre l'Interceptor et vous décidez de ramper pour vous dissimuler. Si vous souhaitez vous cacher dans l'herbe, rendez-vous au [182](#). Si vous préférez vous cacher sous l'ambulance, rendez-vous au [356](#).

196

Suivant le conseil de l'homme, vous surveillez d'un œil attentif les éventuelles chutes de pierres et vous vous engagez très lentement dans le canyon. Soudain vous entendez le bruit inquiétant d'un tremblement. Vous négociez un virage serré et vous constatez

qu'un éboulement vient de se produire : des pierres, des rochers s'écrasent sur la route. Quelques instants plus tard, tout s'arrête et vous pouvez continuer car la route n'est pas complètement obstruée (rendez-vous au [351](#)).

197

Vous arrêtez votre véhicule et vous sortez pour vider le bidon d'essence dans votre réservoir. Le bidon ne contient que peu d'essence et vous vous rendez compte que vous devrez en trouver d'autre si vous voulez atteindre San Angelo. C'est en début de soirée que vous repartez et vous pouvez voir le soleil couchant à travers la vitre de droite. La nuit va bientôt tomber et vous devez prendre une nouvelle décision. Qu'allez-vous faire ? Quitter la route et dormir à l'intérieur de l'Interceptor (rendez-vous au [4](#)), trouver un abri pour passer la nuit (rendez-vous au [321](#)) ou continuer à rouler de nuit (rendez-vous au [144](#))?

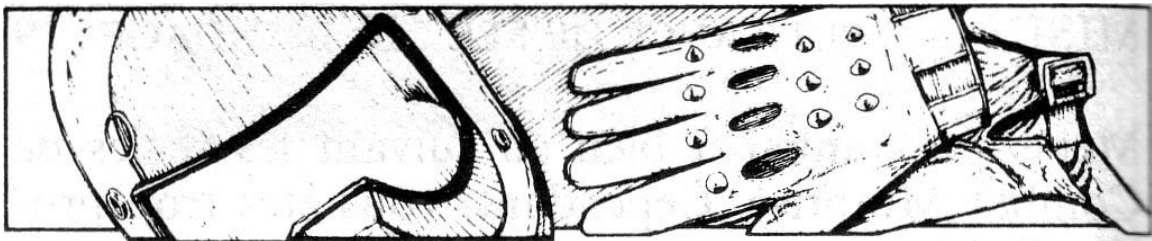
198

Vous atteignez les fils barbelés de la clôture et vous apercevez huit véhicules garés à l'intérieur de l'enceinte. Les mailles du fil de fer sont trop serrées et vous ne pouvez tenter de vous frayer un passage sans risquer de vous accrocher. Si vous possédez une paire de pinces coupantes, rendez-vous au [85](#). Si vous n'en avez pas, rendez-vous au [255](#).

199

La ferme est une cible facile et la roquette atteint son but. L'explosion détruit le bâtiment, projetant en l'air des morceaux de bois et des briques dans un énorme nuage de poussière. Quand la poussière est retombée, vous roulez prudemment vers la ferme, un

doigt sur la détente de la mitrailleuse. Vous vous arrêtez près du bâtiment en flammes, mais vous ne voyez aucun signe de vie. Vous arrêtez le moteur et vous baissez la fenêtre de l'Interceptor. C'est alors que vous entendez un homme appeler désespérément au secours. Si vous souhaitez sortir de la voiture pour examiner les lieux, rendez-vous au [262](#). Si vous préférez continuer à rouler vers le sud et sortir de la ville, rendez-vous au [353](#).



200

Vous parvenez à éviter un choc de front, mais vous ne pouvez empêcher le break de vous percuter sur le côté. Son pare-chocs en pointe perfore les caissons renforcés de l'Interceptor et les deux véhicules se trouvent maintenant encastrés l'un dans l'autre. Le haut-parleur du break fait entendre la voix éraillée de l'Animal. Si vous voulez vous battre avec lui au corps à corps, suivant les règles de Combat Rapproché, rendez-vous au [269](#). Si vous préférez le combattre revolver au poing, en suivant les règles de Tir, rendez-vous au [102](#).

118

Soudain une explosion sourde retentit et l'Interceptor part en zigzaguant sur la route. Lancez deux dés et déduisez le chiffre obtenu du total de BLINDAGE de l'Interceptor. Si vous sortez indemne de l'explosion, rendez-vous au [266](#).

202

Bien que vous l'ayiez envoyé violemment au sol, le garde est toujours conscient et il appelle ses amis à la rescousse. Ceux-ci se précipitent à son appel et courent rapidement vers l'endroit où se déroule le combat. Ambre vous crie de fuir en dévalant la colline. Mais avant même que vous ne commenciez à bouger, vous êtes fauché par une rafale de balles. Votre aventure s'achève ici.

203

La route est dégagée et les voitures accidentées sont peu nombreuses. Le compteur indique que vous roulez largement au-dessus de la vitesse autorisée auparavant sur cette route mais vous savez que vous êtes à l'abri de tout contrôle à l'heure actuelle. Votre joie cependant est de courte durée car vous apercevez bientôt un barrage formé de voitures et de camions renversés. Vous ralentissez pour observer la scène et vous avez le sentiment d'un danger imminent. Qu'allez-vous faire :

Tirer une roquette sur les véhicules ? Rendez-vous au [372](#)

Essayer de contourner le barrage ? Rendez-vous au [317](#)

Faire demi-tour et rouler en sens inverse vers le sud ? Rendez-vous au [278](#)

119

Les balles ne vous atteignent pas et vous faites démarrer votre moteur sans plus attendre. Dans un nuage de poussière, vous descendez la route accidentée afin de rejoindre l'autoroute du sud où vous vous engagez à vive allure. Rendez-vous au [207](#).

205

Votre adversaire est plus rapide au tir que vous ne l'êtes. Avec une précision remarquable, il vous décoche un carreau de son arbalète et la flèche vous atteint en pleine poitrine. Vous vous écroulez au sol, tirant désespérément les dernières cartouches de votre pistolet. Votre aventure prend fin ici.

206

Vous tirez sur la sacoche : trois coups suffisent pour venir à bout de la serrure. A l'intérieur vous trouvez une paire de menottes, une carte de la région, et 200 Crédits. Après avoir placé les menottes et les Crédits dans la poche de votre veste, vous examinez la carte. On a tracé un cercle rouge autour de Nouvelle Espérance : il ne fait pas de doute que ces hommes faisaient partie de la bande qui vient d'attaquer Nouvelle Espérance. Au sud-est de l'endroit où vous êtes se trouve une petite ville appelée Rocville, elle est marquée d'une croix rouge et il s'agit sûrement du repaire provisoire des motards. Vous décidez de changer la roue de l'Interceptor avant que le reste de la bande n'arrive (rendez-vous au [346](#)).

207

Vous passez à vive allure devant un panneau où est écrit à la main : « Peter prend soin de votre moteur ! Un kilomètre à gauche. » Vous ralentissez à l'approche d'une bâtisse en pierre prolongée par un atelier en tôle ondulée surmonté d'un panneau portant cette inscription : « Chez Peter - Mécanique générale. » Quelques voitures sont garées sur le terre-plein devant le garage. Tandis que vous arrêtez votre véhicule, un homme pâle et mince, vêtu d'un bleu de travail et coiffé d'une casquette de base-ball, sort de l'atelier. Il vous adresse un petit salut de la main puis vous dit : «



207 *L'homme vêtu d'un bleu de travail vous adresse un petit salut de la main.*

Belle voiture, probablement rapide, mais pas autant qu'après un petit séjour chez le vieux Peter ! J'accepte les Crédits et les paiements en nature et si cela vous intéresse, je peux vous faire du bon travail. » Si vous souhaitez vous arrêter et laisser votre véhicule aux mains du mécanicien, rendez-vous au [28](#). Si vous préférez décliner poliment son offre et continuer votre voyage vers le sud, rendez-vous au [88](#).

208

L'homme vous dit que ce fut un grand honneur pour lui de se battre avec vous de si noble façon. Il poursuit en vous disant qu'après le tunnel la route serpente à travers un canyon et que vous devrez faire attention aux éboulements. Puis il monte dans l'autocar et il effectue une marche arrière pour dégager l'entrée du tunnel. Après avoir remercié cet homme étrange pour le conseil qu'il vous a donné, vous vous engagez sous le tunnel. Vous n'allez pas tarder à rouler sur la route sinueuse qui passe à travers le canyon. Rendez-vous au [196](#).

209

Au moment où vous tendez vos clés au gangster, celui-ci ricane doucement et vous frappe violemment avec son arbalète. Le coup vous fait perdre connaissance et quand vous vous réveillez, vous vous apercevez que le couple et leur hot-rod ont disparu mais... votre Interceptor aussi ! Vous avez échoué dans votre mission.

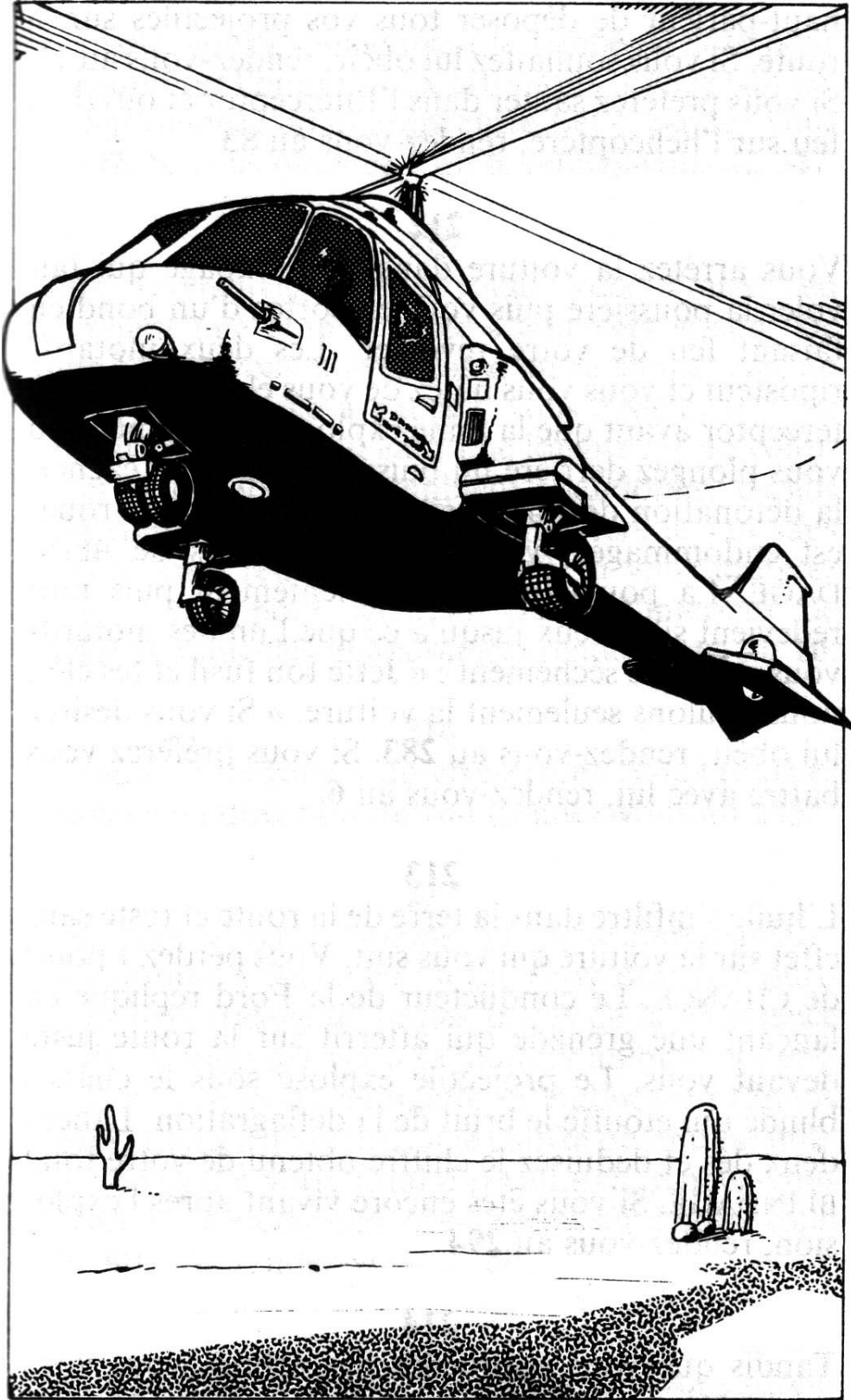
210

Pour déterminer qui de vous ou de votre adversaire sortira vainqueur de ce combat, lancez un dé alternativement pour la

Type-E puis pour l'Interceptor. L'Interceptor étant munie d'un surcompresseur, ajoutez 1 au premier chiffre que vous obtiendrez. Continuez à jeter le dé jusqu'à ce qu'une des deux voitures atteigne un total de 24 qui lui permettra de franchir en vainqueur la ligne d'arrivée. Si vous gagnez la course, rendez-vous au [54](#). Si vous perdez, rendez-vous au [322](#).

211

Vous laissez bientôt les collines derrière vous, mais la route continue vers l'ouest. Une demi-heure plus tard, le moteur commence à avoir des ratées puis, quelques mètres plus loin, il s'arrête complètement. Vous sortez de la voiture pour examiner le moteur. Vous trouvez l'origine de la panne : du sable dans le carburateur ! Tandis que vous finissez de le nettoyer, vous entendez le vrombissement profond d'un moteur au-dessus de votre tête. En levant les yeux, vous apercevez un hélicoptère en train de tourner juste au-dessus de vous ! Sa carlingue est recouverte de larges taches de peinture jaune fluorescent et vous notez la présence d'un mitrailleur assis à côté du pilote dans le cockpit. L'un deux vous ordonne par haut-parleur de déposer tous vos projectiles sur la route. Si vous souhaitez lui obéir, rendez-vous au [11](#). Si vous préférez sauter dans l'Interceptor et ouvrir le feu sur l'hélicoptère, rendez-vous au [83](#).



211 *En levant les yeux, vous apercevez un hélicoptère en train de tourner juste au-dessus de vous.*

212

Vous arrêtez la voiture dans un dérapage qui fait voler la poussière puis vous en sortez d'un bond en faisant feu de votre revolver. Les deux motards ripostent et vous vous hâtez de vous éloigner de l'Interceptor avant que la mine explose. Au moment où vous plongez derrière un buisson pour vous cacher, la détonation déchire le silence. L'une de vos roues est endommagée, vous perdez 2 points de BLINDAGE. La poussière retombe lentement puis tout redevient silencieux jusqu'à ce que l'un des motards vous ordonne sèchement : « Jette ton fusil et tes clés, nous voulons seulement la voiture. » Si vous désirez lui obéir, rendez-vous au [283](#). Si vous préférez vous battre avec lui, rendez-vous au [6](#).

213

L'huile s'infiltré dans la terre de la route et reste sans effet sur la voiture qui vous suit. Vous perdez 1 point de CHANCE. Le conducteur de la Ford réplique en lançant une grenade qui atterrit sur la route juste devant vous. Le projectile explose sous le châssis blindé qui étouffe le bruit de la déflagration. Lancez deux dés et déduisez le chiffre obtenu de votre total BLINDAGE. Si vous êtes encore vivant après l'explosion, rendez-vous au [294](#).

214

Tandis que vous approchez des arbres, vous vous rendez compte que c'est le moment ou jamais de tenter de vous enfuir. Vous faites semblant de trébucher puis vous lancez violemment la jambe de côté pour déséquilibrer l'homme aux tatouages. Lancez un dé. Si vous obtenez un nombre entre 1 et 4, rendez-vous au [192](#). Si vous obtenez 5 ou 6, rendez-vous au [347](#).

215

Vous poursuivez votre route vers l'ouest en cherchant une grande route allant vers le sud. De toute façon, vous n'avez pas d'autre choix : car, au détour d'un virage à gauche, vous apercevez aussi loin que porte votre regard une longue file de voitures et de camions qui semblent abandonnés depuis longtemps. Si vous souhaitez aller vers le sud sans vous arrêter, rendez-vous au [149](#). Si vous préférez vous arrêter pour jeter un œil à l'intérieur de quelques véhicules abandonnés, rendez-vous au [10](#).

216

La route se termine à un croisement. Vous tournez à gauche en direction du sud (rendez-vous au [243](#)).

217

Vous courez vers l'homme qui reste impassible et qui continue à déclamer : « La Terre doit être purifiée et débarrassée de toutes traces de la décadence passée ! » Vous arrivez à sa hauteur au moment précis où il allait jeter l'allumette enflammée sur l'Interceptor. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [285](#). Si ce même chiffre est supérieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [50](#).

218

Bien que vous ne dormiez que d'un œil, vous réveillant au moindre bruit, la nuit se passe tranquillement et vous vous remettez en route aux premières lueurs du jour. Tout se passe bien pendant environ une heure, jusqu'au moment où vous voyez dans votre rétroviseur latéral deux motos s'approcher de vous. Malheureusement, le camion-citerne ne dispose d'aucun moyen de défense à l'arrière,

mais il est muni d'une mitrailleuse mobile fixée sur le toit de la cabine. Tandis qu'ils se rapprochent, vous constatez que les deux motards sont armés d'arbalètes. Ils accélèrent, viennent se placer de chaque côté du camion-citerne et visent ses pneus avant. Vous ripostez en tirant à la mitrailleuse sur le motard de gauche. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [52](#). Si ce même chiffre est supérieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [324](#).

219

De votre ton le plus convaincant, vous lui assurez que vous n'êtes pour rien dans la mort de sa femme et de son fils. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [288](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [236](#).

220

Le motard parvient malgré tout à éviter les clous et son passager ouvre le feu sur vous. Vous décidez de riposter en utilisant la mitrailleuse de l'Interceptor, bien que cette cible mobile soit difficile à atteindre.

SIDE-CAR PUISSANCE DE FEU : 9 BLINDAGE : 8

Si vous remportez cette bataille, rendez-vous au [143](#).

221

Le ruban noir et rectiligne de la route coupe en deux le paysage cauchemardesque. Des brumes de chaleur s'élèvent par vagues scintillantes et votre ventilateur d'air conditionné ronfle bruyamment en tentant de vous procurer un peu de fraîcheur. A la radio, ce ne sont que parasites et grésillements continuels. Le pied

au plancher, vous roulez à vive allure à travers les contrées sauvages. Un peu plus loin, vous voyez des volutes de fumée noire s'élever dans l'air en tournoyant. Vous ralentissez puis vous vous arrêtez près d'une voiture en feu. C'est une vieille voiture de sport datant du siècle dernier : une Corvette avec son moteur de 200 chevaux et ses 8 cylindres en V. Un bolide du passé dont la carrière s'achève brusquement dans les flammes. A l'écart de la carcasse en feu, une jeune femme blonde, vêtue d'une combinaison noire, est négligemment appuyée contre un rocher et tient un fusil à la main. Lorsqu'elle aperçoit l'Interceptor qui se rapproche, elle se précipite sur la route et vous fait signe de ralentir. Vous vous arrêtez devant elle, la main sur la crosse de votre revolver, au cas où elle tenterait de s'emparer de l'Interceptor. Vous lui demandez où elle va et elle vous répond, d'une voix sèche : « Vers le sud, et vous allez m'y conduire, c'est tout ce que je vous demande, à moins que vous aussi vous ne fassiez partie de la bande des guerriers de grand chemin qui m'ont sauvagement attaquée? » Vous lui répondez que vous êtes en mission pour San Angelo. « San Angelo ! s'écrie-t-elle. Alors, vous devez être la personne de Nouvelle Espérance que nous attendions. » Elle saute dans la voiture et se présente : « Je m'appelle Ambre et je suis de San Angelo. Toutes les patrouilles circulant dans le secteur ont reçu l'ordre de rechercher l'Interceptor, mais je devais m'assurer que vous étiez bien celui que vous prétendiez être. Depuis deux jours, San Angelo est constamment assailli par une bande de guerriers connus sous le nom de CHIENS DE LA MORT et dirigés par un homme appelé l'Animal. Ce sont eux qui m'ont attaquée il y a moins d'une heure, et ils sont décidés à massacrer les habitants de San Angelo pour avoir accès aux réserves de pétrole. Il est maintenant quasi impossible d'entrer ou de sortir de San Angelo sans être agressé par



221 *A l'écart de la carcasse en feu, une jeune fille blonde est appuyée contre un rocher.*

leurs motos et leurs voitures puissamment armées. Il n'y a qu'une solution pour nous débarrasser d'eux : pénétrer dans le camp de nuit et saboter leurs véhicules. » Le regard déterminé d'Ambre vous convainc qu'il n'y a pas de choix et vous acceptez de l'aider. Dans un geste d'exaltation, elle frappe le tableau de bord puis vous enjoint de rouler vers le sud le plus rapidement possible. Une demi-heure plus tard, elle vous demande de vous arrêter. Vous apercevez des fumées qui s'élèvent dans le lointain. « C'est la raffinerie de San Angelo, dit-elle d'une voix fière. Nous préférons mourir plutôt que de laisser la vermine s'emparer de notre essence. Tournez à gauche et quittez la route. Dans une heure, il fera nuit et nous pourrons sortir de la voiture pour nous diriger vers le camp des Chiens de la Mort. » *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [7](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [331](#).

222

Quelqu'un vient de tirer au bazooka dans votre direction, mais l'obus explose à quelques mètres sur votre gauche et ne vous atteint pas. Rendez-vous au [53](#).

223

Vous soulevez la voiture à l'aide d'un cric puis vous mettez la roue de secours. Quelques instants plus tard, vous roulez vers l'est, essayant d'éviter les pierres les plus grosses et les plus tranchantes. Pendant une heure, vous conduisez sur ce terrain accidenté jusqu'à ce que vous arriviez finalement à une route orientée nord-sud. Vous tournez à droite, content de conduire à nouveau dans de bonnes conditions. Peu après, vous dépassez un semi-remorque qui semble avoir été garé depuis peu de temps. Si vous souhaitez vous

arrêter et examiner le camion, rendez-vous au [104](#). Si vous préférez continuer à rouler sans vous arrêter, rendez-vous au [118](#).

224

La première course oppose une Ford jaune et une Porsche rouge. Elles démarrent à toute allure, s'entrechoquent violemment et utilisent tout l'arsenal d'armes dont elles disposent. Six minutes plus tard, elles sont de retour, la Ford l'emportant de quelques secondes. Les deux voitures sont maintenant complètement cabossées ! Le conducteur de la Ford sort de son véhicule, le sourire aux lèvres et, pendant qu'il savoure sa victoire, vous regagnez l'Interceptor et vous retournez à la grande route. Vous vous dirigez vers le sud à nouveau (rendez-vous au [207](#)).

225

La route passe à travers des champs en friche mais vous ne rencontrez aucun obstacle. Vous regardez au compteur le nombre de kilomètres que vous avez parcourus puis vous jetez un coup d'oeil à l'aiguille du réservoir d'essence : elle est sur zéro à nouveau. Si vous vous êtes procuré récemment un plein bidon d'essence, rendez-vous au [197](#). Sinon, rendez-vous au [364](#).

226

Votre agresseur est passé maître dans l'art de la lutte. D'une prise habile, il vous fait tomber sur le dos puis vous pousse du toit de la remorque. Vous atterrissez lourdement sur la route, inconscient. Vous reprenez connaissance quelques instants plus tard, mais le camion-citerne a disparu. Vous avez échoué dans votre mission.

227

La balle s'enfonce dans le sol avec un bruit sourd, à un mètre de vous seulement. Vous vous relevez et vous répliquez immédiatement en ouvrant le feu.

BANDIT DE GRAND

CHEMIN

HABILETÉ: 8 ENDURANCE: 12

Menez le combat suivant les règles de Tir, mais déduisez 1 point de votre total d'HABILETÉ pour toute la durée du combat, en raison de votre blessure. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [131](#), mais si vous êtes touché plus d'une fois, votre total d'HABILETÉ sera diminué de 1 point jusqu'à la fin de votre aventure.

228

« Menteur ! Je n'ai pas cru un seul instant que tu faisais partie de cette bande. Voyons ce que les autres en pensent. » Et il agite le canon de sa mitraillette en direction de ses amis assis sous les arbres. Si vous avez un coup de poing américain, rendez-vous au [273](#). Sinon, rendez-vous au [214](#).

229

Vous engagez votre véhicule à faible allure sur le pont, en conduisant prudemment. Soudain, vous entendez une puissante déflagration. Quelqu'un vient de faire sauter le pont. L'Interceptor tombe dans le vide, puis s'écrase dans la rivière en contrebas. Vous avez échoué dans votre mission.

230

A une trentaine de mètres en retrait de la route se trouve un petit baraquement blanc envahi par des pièces détachées provenant de différents véhicules. Roues, pare-chocs, portières, essieux, boîtes de vitesses, moteurs, sièges sont entassés pêle-mêle un peu partout. Debout, au milieu de cet amas, un homme répare une portière à l'aide d'un chalumeau à l'oxyacétylène qui envoie des gerbes d'étincelles tout autour de lui. Il est si absorbé par son travail qu'il ne vous entend même pas arriver. Si vous souhaitez vous entretenir avec lui au sujet de l'Interceptor, rendez-vous au [15](#). Si vous préférez poursuivre votre chemin, rendez-vous au [259](#).

231

Les roues avant atteignent sans difficulté l'autre partie du pont mais les roues arrière tournent dans le vide ! La voiture bascule en arrière et fait un plongeon de trente mètres avant d'atterrir dans la rivière. Vous avez échoué dans votre mission.

232

Le petit groupe de spectateurs se précipite vers la Ford pour féliciter le pilote. Vous passez devant lui; en lui faisant un petit signe de la main pour saluer sa victoire, mais vous ne vous arrêtez pas. Vous ressentez amèrement votre échec et c'est avec soulagement que vous retournez vers la grande route pour vous diriger vers le sud (rendez-vous au [207](#)).

233

Après avoir soigné votre blessure, vous examinez la pièce, mais vous ne trouvez que des débris et des vieux meubles poussiéreux. La pièce était piégée uniquement dans le but de décourager

d'éventuels intrus. Vous perdez 1 point de CHANCE. Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez ouvrir la porte de la pièce du fond (rendez-vous au [185](#)) si vous préférez quitter la maison, rendez-vous au [246](#).

234

Le conducteur est incapable de contrôler son véhicule blindé qui dérape puis sort de la route pour finir sa course dans le fossé. Vous souriez et vous accélérez, laissant derrière vous le véhicule immobilisé (rendez-vous au [47](#)).

235

Vous baissez la tête le plus possible et vous vous élancez à découvert sans être atteint par les balles qui fusent de toutes parts (rendez-vous au [40](#)).

236

L'homme vous regarde puis il crache par terre avant de vous dire : « Dégaine, je te dis, misérable assassin ! » Vous n'avez pas d'autre choix que de lui obéir (rendez-vous au [333](#)).

237

Vous parvenez seulement à faire huit kilomètres vers le sud avant que l'Interceptor ne se trouve enlisée. Vous faites tourner les roues qui envoient des nuages de sable dans les airs, mais vous ne réussissez qu'à ensabler l'Interceptor un peu plus profondément. Vous maudissez votre sort mais vous n'avez aucune chance de vous sortir de là sans aide extérieure. Vous essayez bien de creuser sous les roues, mais c'est peine perdue et, découragé, vous vous rendez compte que vous allez devoir abandonner l'Interceptor.

Avec un peu de chance, vous pourrez rejoindre Nouvelle Espérance et de là, faire une nouvelle tentative pour atteindre San Angelo.

238

Le pneu n'est pas sérieusement touché, et vous pouvez le réparer avec votre Bombe Anticrevaison. Peu de temps après, vous roulez à nouveau vers l'est (rendez-vous au [119](#)).

239

La Ford s'élançe sur le pont, tandis que vous appuyez à nouveau sur la pédale d'accélérateur pour tenter de la rattraper. Vous apercevez la ligne d'arrivée à moins de deux cents mètres mais vous comprenez que vous venez de perdre la course. La Ford passe la ligne avec une longueur d'avance sur l'Interceptor. Vous perdez 1 point de CHANCE. Rendez-vous à présent au [232](#).

240

Vous sortez 200 Crédits de votre poche et vous les tendez vers l'homme à la cicatrice. Il s'en empare aussitôt et dit : « Il y a vraiment des gens naïfs ! Montez dans votre voiture et allons-y. Voilà comment va se dérouler l'épreuve : nous allons suivre pendant huit kilomètres la piste en terre battue puis, arrivés à la bâtisse blanche, nous ferons demi-tour et nous reprendrons la route en sens inverse. Et rappelez-vous, tous les coups sont permis dans une course de l'Enfer, mais interdiction d'utiliser des armes à feu ou des roquettes. » Vous grimpez dans l'Interceptor, puis vous faites démarrer le moteur. Vous roulez lentement à côté de la Ford jaune vif de votre adversaire, en direction de la ligne de départ. Vous remarquez que sa voiture est armée de deux mitrailleuses et

d'un lance-grenades. Une jeune femme, debout entre les deux automobiles tient en l'air un drapeau blanc qu'elle baisse brusquement pour donner le signal de départ de la course. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [3](#). Si ce même chiffre est supérieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [148](#).

241

A l'aide d'une barre de fer trouvée dans la boîte à outils du camion-citerne, vous forcez la porte du motel. Vous pénétrez prudemment dans la salle de réception et, aussitôt, une odeur nauséabonde de pourriture vous agresse les narines. Vous promenez votre torche dans la pièce. Le sol est jonché d'ordures et d'immondices. Des portes battantes s'ouvrent sur l'entrée principale. Vous apercevez un escalier qui grimpe vers les étages supérieurs. Vous examinez les lieux quand, soudain, vous entendez de légers bruits au-dessus de vous. Vous éclairez les escaliers avec votre lampe électrique et vous apercevez deux pieds. Un vieillard sec, vêtu de haillons, dégringole aussitôt les marches. Il tient dans chaque main un énorme rat ! « C'est ici la maison de l'homme aux rats ! s'écrie-t-il d'une voix grinçante. Et vous allez payer cher cette intrusion. » D'un geste vif, il vous lance les deux rats en pleine poitrine et vous manquez de perdre l'équilibre. Vous essayez avec acharnement de les repousser mais avant que vous n'y parveniez, un des rats réussit quand même à vous mordre. Vous, perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous entendez le rire sarcastique de l'homme aux rats qui remonte les escaliers quatre à quatre. Vous pensez que ce motel n'est pas l'endroit idéal pour passer la nuit et vous retournez au camion-citerne. Vous roulez pendant quelques kilomètres avant de trouver un autre endroit où vous pouvez vous



241 *Un vieillard vêtu de haillons dégingole aussitôt les marches.*

garer et vous demeurez dans la cabine pour y prendre quelque repos (rendez-vous au [218](#)).

242

Les pneus ne sont pas sérieusement touchés, et vous pouvez les regonfler facilement grâce à votre Bombe Anticrevaison. Vous reprenez rapidement la route vers l'est (rendez-vous au [119](#)).

243

Sur le côté droit de la route, vous apercevez une voiture de police abandonnée, à moitié ensevelie dans le sable. Si vous désirez vous arrêter pour voir s'il y a quelque chose qui puisse vous être utile à l'intérieur, rendez-vous au [109](#). Si vous préférez continuer à rouler vers le sud sans vous arrêter, rendez-vous au [49](#).

244

Votre blessure a émoussé vos réflexes. Vous avez à peine saisi le manche de votre poignard que l'homme tire à trois reprises à bout portant et vous tue sur le coup.

245

Tandis qu'Ambre essaye d'assommer l'Animal avec la clé à molette, celui-ci roule sur le sol en vous maintenant toujours prisonnier d'une poigne de fer. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. A nouveau, Ambre tente de frapper le géant. Lancez un dé. Si vous obtenez 1 ou 2, rendez-vous au [360](#). Si vous obtenez entre 3 et 6, rendez-vous au [376](#).

246

Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez inspecter le supermarché (rendez-vous au [112](#)). Sinon, vous n'avez rien d'autre

à faire que de vous mettre en route vers le sud (rendez-vous au [353](#)).

247

L'Interceptor fait un écart à gauche, mais vous gardez le contrôle de votre véhicule par un savant dérapage. La Ford vous percute à nouveau, causant cette fois-ci quelques dommages. Vous perdez 2 points de BLINDAGE. Dans votre rétroviseur, vous la voyez se rapprocher à nouveau et vous devez penser rapidement à la tactique que vous allez adopter : allez-vous accélérer pour tenter de distancer la Ford (rendez-vous au [183](#)) ou allez-vous freiner brusquement pour la laisser vous doubler (rendez-vous au [27](#)) ?

248

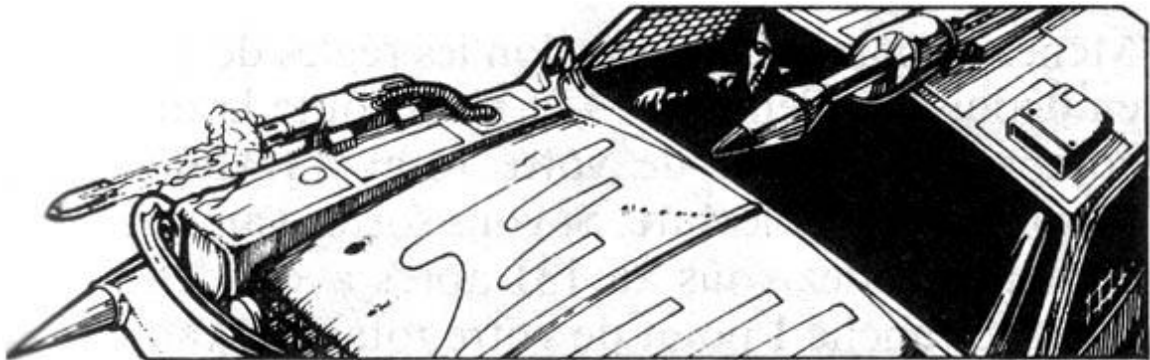
Vous réagissez trop lentement et votre portière est heurtée de plein fouet. L'éperon du pare-chocs perce le blindage, vous tuant sur le coup. Votre aventure s'achève dans la nuit du désert.

249

Vous enjambez la moto accidentée, tenant votre revolver d'une main et la Trousse de Secours de l'autre. L'un des hommes est mort et la vie de l'autre ne tient plus qu'à un fil. Vous le débarrassez de son revolver et vous l'examinez pour voir s'il peut être sauvé. Il ouvre les yeux puis vous dit avec un sourire mauvais : « Le Gros Jack et sa bande te feront payer ça ! » Il bascule en arrière, en exhalant un dernier soupir. Votre Trousse de Secours n'est plus d'aucune utilité maintenant. Vous examinez la moto et vous remarquez une sacoche fermée à clé. Si vous voulez ouvrir la sacoche, rendez-vous au [206](#). Si vous préférez vous mettre en route vers l'est sans plus attendre, rendez-vous au [163](#).

140

L'homme vous a vu mettre la main à votre poche et il vous ordonne de continuer à marcher les mains sur la tête. Tandis que vous approchez du groupe qui fête votre victoire sous les arbres, vous comprenez que c'est le moment ou jamais de tenter une évasion. Vous faites semblant de trébucher puis, brusquement, vous faites un croc-en-jambe à l'homme tatoué. Lancez un dé. Si vous obtenez un chiffre entre 1 et 4, rendez-vous au [192](#). Si vous faites 5 ou 6, rendez-vous au [347](#).



251

Vous regardez votre compas magnétique pour vous assurer que vous vous dirigez bien droit vers l'est. Le terrain pierreux secoue violement l'Interceptor, et soudain, vous entendez un éclatement sourd. Vous avez du mal à garder le contrôle de votre véhicule : vous avez certainement crevé ! Vous vous arrêtez pour évaluer les dégâts. Vous aviez vu juste, un des pneus a éclaté et, dans ce cas, la bombe anticrevaison ne vous est d'aucun secours. Si vous avez une roue de secours, rendez-vous au [223](#). Sinon, rendez-vous au [343](#).

252

Vous ouvrez la porte d'entrée de la maison et vous pénétrez à l'intérieur. Dans le vestibule, vous voyez deux portes se faisant face. Si vous souhaitez ouvrir celle de gauche, rendez-vous au [185](#). Si vous désirez ouvrir celle de droite, rendez-vous au [72](#).

253

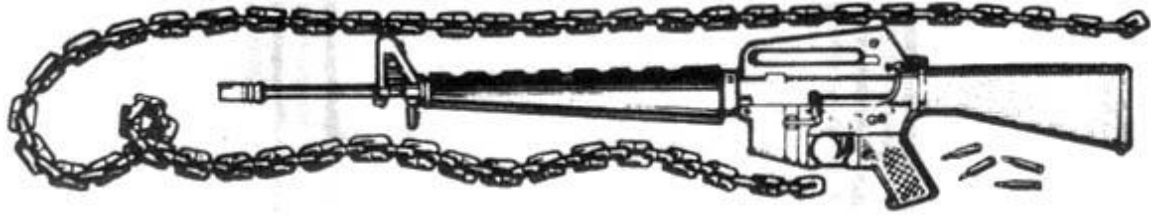
Vous ouvrez la portière du côté du conducteur et vous montez à l'intérieur de la voiture. Vous êtes en train d'ouvrir la boîte à gants quand, tout à coup, vous entendez un sifflement aigu. Vous vous apercevez avec horreur que vous venez de déranger un serpent à sonnettes ! Il passe à l'attaque et vous mord au bras, vous injectant dans les veines son venin mortel. Si vous avez encore de quoi vous soigner dans votre Trousse de Secours, rendez-vous au [2](#). Si vous avez utilisé toute votre pharmacie, rendez-vous au [357](#).

254

Le paysage est pittoresque dans la lumière du petit matin, mais vous n'avez aucune conscience des dangers qui vous attendent plus loin. En effet, des hors-la-loi ont miné la route pour voler quiconque s'y aventurerait. Lancez un dé. Si vous obtenez 1, 2 ou 3, rendez-vous au [129](#). Si vous obtenez 4, 5 ou 6, rendez-vous au [101](#).

255

Vous n'avez pas d'autre solution que de ramper le long de la clôture de fils de fer barbelés jusqu'à ce que vous arriviez à la barrière d'entrée du campement. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [339](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [145](#).

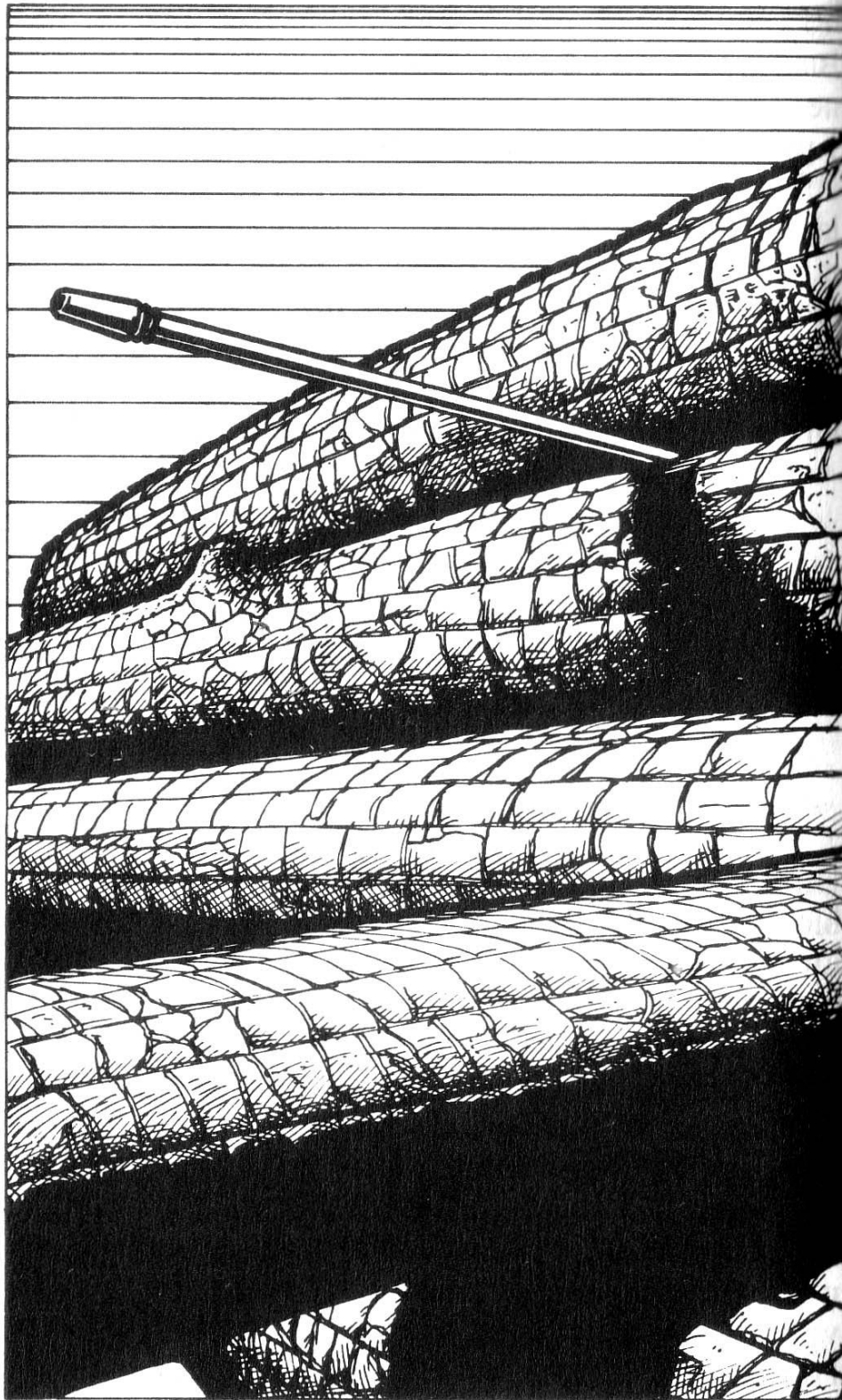


142

Bien que vous saigniez abondamment, vous parvenez à regagner votre voiture mais vous perdez 1 point d'ENDURANCE supplémentaire. Vous vous effondrez sur le siège du conducteur et vous saisissez la Trousse de Secours. Vous ôtez les éclats de balle et vous appliquez une pellicule de peau synthétique sur la blessure, puis vous la recouvrez d'un bandage. Assis à nouveau au volant, vous retrouvez le moral. Vous relâchez l'embrayage et vous sortez de la ville en faisant rugir votre moteur. Rendez-vous au [34](#).

257

Un peu plus loin, vous constatez que la route est bloquée par une barricade de rondins récupérés dans un camion abandonné à proximité. Le long tube fuselé d'une espèce de canon dépasse des rondins. Vous décidez de vous arrêter pour négocier avec le propriétaire de l'arme pour qu'il vous laisse contourner la barricade. Vous ouvrez la portière et vous appelez l'homme pour lui faire part de votre demande. La réponse ne se fait pas attendre, elle est sèche et précise : « Faites demi-tour. Aucune voiture n'a le droit de circuler ici. Vous voilà prévenu ! » Si vous souhaitez obéir en faisant demi-tour vers l'ouest, rendez-vous au [337](#). Si vous préférez continuer vers l'est, sans tenir compte de cet avertissement, rendez-vous au [9](#).



257 *Le long tube fuselé d'une espèce de canon dépasse de la barricade de rondins.*

258

Vous sortez de la maison en courant et vous allez chercher votre Trousse de Secours dans la voiture. Vous prenez une unité de médicament mais cela ne vous restitue aucun point d'ENDURANCE. Le traitement empêche seulement la propagation du venin dans le sang. Vous n'avez pas l'intention de passer le reste de la nuit dans le hangar et vous devez prendre une décision. Si vous désirez passer la nuit à l'intérieur de la voiture, rendez-vous au [297](#). Si vous préférez mettre votre moteur en marche et continuer à conduire de nuit, rendez-vous au [144](#).

259

Une rangée de collines se profile à l'horizon. Lorsque vous arrivez aux pieds de ces collines, vous remarquez qu'un tunnel permet de traverser. Malheureusement, il y a un autocar qui en bloque l'entrée. Vous arrêtez votre voiture et vous marchez vers l'autocar pour voir s'il n'y a pas moyen de le déplacer pour dégager le passage. La portière du côté du conducteur s'ouvre brusquement et un homme masqué saute sur la route, un pistolet pointé dans votre direction. « Pour emprunter ce tunnel, vous devrez soit me payer un droit de passage de 200 Crédits, soit vous battre avec moi dans un duel au pistolet », dit-il d'un ton péremptoire. Si vous voulez vous acquitter du droit de passage, rendez-vous au [369](#). Si vous croyez à vos chances dans un duel au pistolet, rendez-vous au [291](#).

260

Vous criez à l'homme en blanc de laisser votre voiture, mais il continue sa déclamation. Il parle de purifier la Terre et de supprimer tout ce qui pourrait rappeler la décadence du passé. Il laisse tomber l'allumette enflammée sur l'Interceptor qui devient

aussitôt la proie des flammes. Il est inutile de vous mettre en colère, ce fanatique vient de mettre un terme à votre mission.



261

L'arrière du toit se retrouve pratiquement écrasé sur les sièges arrière mais la place du conducteur est intacte. L'éboulement n'a pas totalement obstrué le passage et vous pouvez reprendre la route dès que les pierres ont cessé de tomber (rendez-vous au [351](#)).

262

Vous marchez rapidement vers l'endroit d'où proviennent les appels au secours. Ils semblent venir d'un entrepôt attenant au supermarché. Arrivé devant la porte de l'entrepôt, vous demandez qui se • trouve à l'intérieur. « C'est moi, Sinclair, le Président du conseil de Nouvelle Espérance. » Vous scrutez du regard les environs et vous découvrez une barre de fer que vous utilisez pour forcer la porte. Et bientôt Sinclair est libéré. Ajoutez 1 point à votre total de CHANCE. Sinclair vous raconte son enlèvement par un commando puis il vous demande de lancer un message radio à Nouvelle Espérance pour prévenir les habitants de sa libération et

qu'il sera de retour le plus tôt possible. Deux motos sont garées devant le supermarché, et Sinclair choisit parmi celles-ci une vieille Harley-Davidson. Vous remerciant de votre aide, il vous fait un petit signe d'adieu puis, dans un nuage de fumée, il démarre à plein gaz vers le Nord. Qu'allez-vous faire à présent :

Inspecter le supermarché ? Rendez-vous au [112](#)

Fouiller la maison la plus proche ? Rendez-vous au [252](#)

Poursuivre votre route vers le sud ? Rendez-vous au [353](#)

263

La balle vous atteint en pleine poitrine, vous tuant instantanément. Votre aventure se termine brutalement ici.

264

Emportant l'arbalète, vous vous hissez sur les toits des voitures et vous vous hâtez de retourner à l'Interceptor. Par chance, elle est toujours au même endroit et vous êtes bientôt sur la route, en direction du sud (rendez-vous au [149](#)).

265

Vous ne vous arrêtez pas au cas où d'autres amis de Léonardi feraient leur apparition. Vous continuez à rouler à plein régime pendant quinze kilomètres, jusqu'à ce que vous passiez devant un semi-remorque qui semble être garé là depuis peu. Si vous souhaitez vous arrêter et examiner le camion, rendez-vous au [104](#). Si vous préférez au contraire continuer à rouler, rendez-vous au [118](#).

266

La Ford vous dépasse tandis que vous essayez de continuer à rouler avec votre voiture accidentée. Comme vous n'êtes pas autorisé à utiliser vos arrhes à feu avant, vous décidez de tenter d'emboutir la Ford (rendez-vous au [139](#)).

267

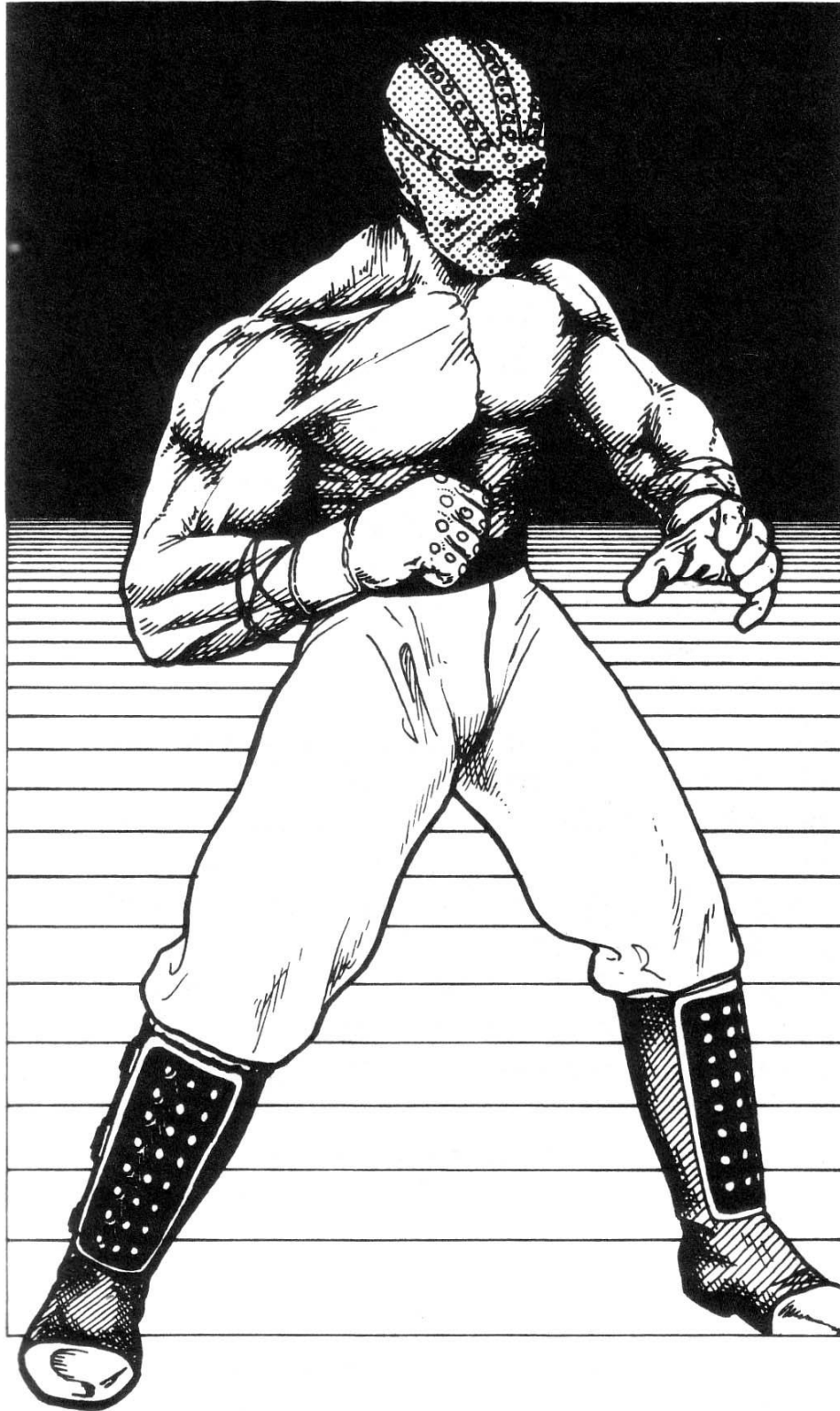
Vous garez votre Interceptor et vous retournez à pied vers l'ambulance. La cabine du conducteur est vide, bien que la voiture semble avoir été conduite tout récemment. Si vous désirez ouvrir la porte arrière pour examiner l'intérieur, rendez-vous au [195](#). Si vous préférez plutôt retourner à l'Interceptor et vous diriger vers l'est, rendez-vous au [22](#).

268

Heureusement, le moteur n'a pas été touché par l'explosion et il démarre au quart de tour. Vous repartez aussitôt, heureux de vous en être sorti indemne (rendez-vous au [303](#)).

269

Vous répondez en criant que vous acceptez de défier !" Animal en combat singulier, à condition que vous puissiez quitter l'endroit si vous gagnez. L'Animal accepte vos conditions. Vous voyez deux hommes et deux femmes descendre du break. Tous s'avancent vers l'Interceptor et ils se mettent à cogner sur le capot avec la crosse de leurs fusils, tout en criant sur l'air des lampions le nom de leur chef : « A-NI-MAL ! A-NI-MAL ! A-NI-MAL ! » La porte avant du break s'ouvre lentement et un géant, torse nu, un masque collé sur le visage en sort. Il porte des gants de cuir cloutés, et des hautes bottes aux extrémités renforcées par des plaques d'acier. Quand



269 *Celui qu'on appelle Animal est un homme immense qui porte sur le visage un masque collé à sa peau.*

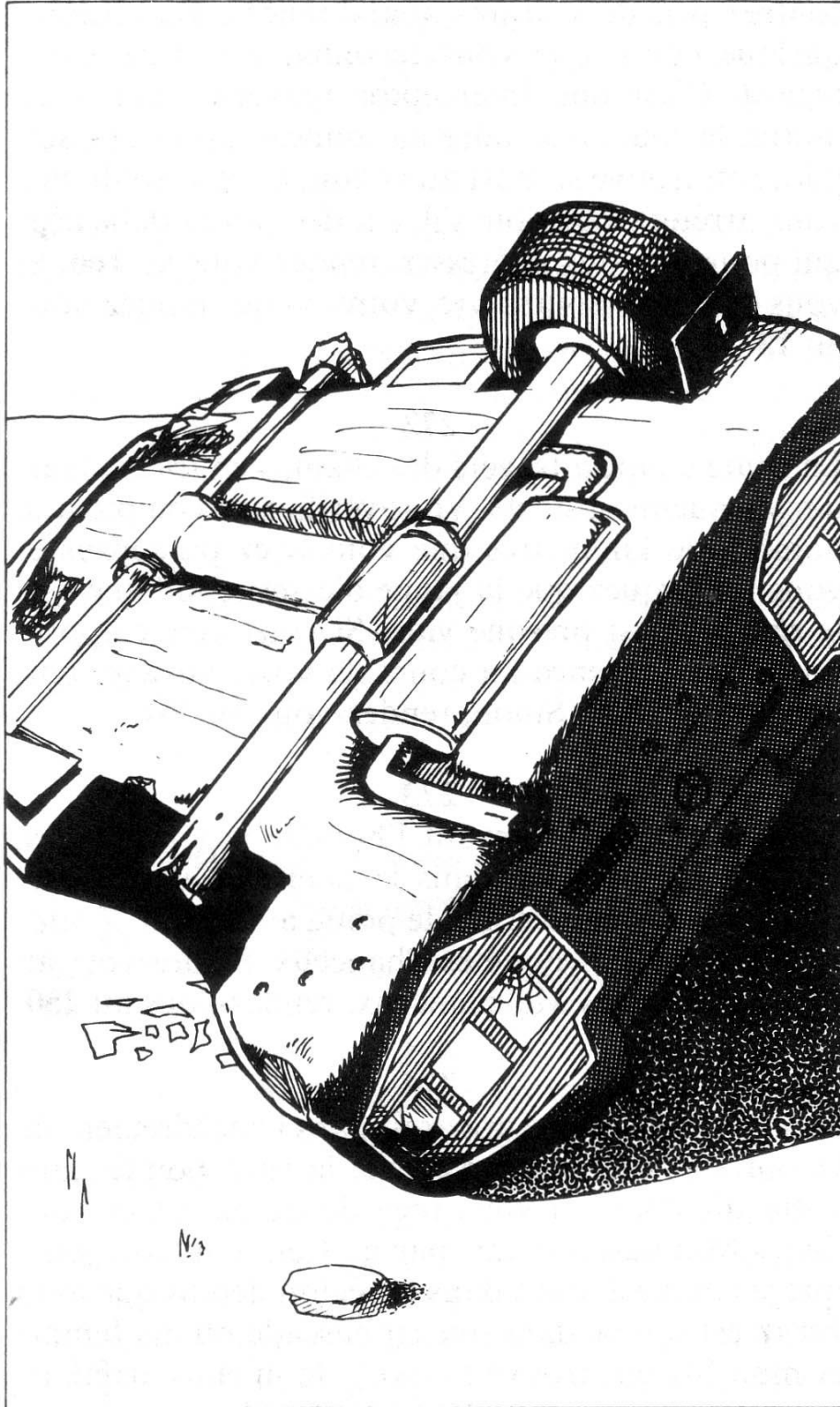
vous sortez de la voiture, l'homme commence à s'agiter comme un taureau furieux en serrant les poings. Tandis que vous avancez pour aller combattre l'Animal, Ambre vous encourage de la voix.

L'ANIMAL HABILITÉ: 11 ENDURANCE: 16

Menez le combat jusqu'à ce que mort s'ensuive, en respectant les règles de Combat Rapproché. Les gants cloutés de l'Animal vous font perdre 2 points d'ENDURANCE à chaque coup qu'il vous porte. Si vous avez un coup de poing américain, l'Animal perdra également 2 points d'ENDURANCE à chaque coup que vous lui infligerez. Sinon, l'Animal ne perdra que 1 point d'ENDURANCE à la place des 2 habituels, à chaque Assaut que vous remporterez. Si vous sortez vainqueur, rendez-vous au [355](#).

270

Vous faites marche arrière afin d'avoir suffisamment d'élan pour franchir le pont. Vous êtes quelque peu tendu et vous sentez une poussée d'adrénaline jaillir dans vos veines. Le moteur vrombit quand vous actionnez la pédale d'accélérateur, puis vous relâchez brusquement l'embrayage et vous filez droit vers le pont. Vous l'atteignez à 120 km/h et vous voyez l'aiguille du compteur marquer 130 quand les roues avant quittent le sol. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILITÉ, rendez-vous au [70](#). Si ce même chiffre est supérieur à votre total d'HABILITÉ, rendez-vous au [231](#).



271 *Cette carcasse est celle d'une Interceptor renversée qui a dû quitter la route.*

271

Vous vous enfoncez dans le désert dont les couleurs tournent peu à peu à un brun rougeâtre. La route file droit vers le sud comme une flèche et vous rencontrez peu de voitures abandonnées. En chemin, quelque chose que vous reconnaissez attire votre regard. C'est une Interceptor renversée qui a dû quitter la route puis faire un tonneau après que son pilote ait trouvé la mort au volant. Si vous souhaitez vous arrêter pour voir s'il y a des pièces détachées qui pourrait vous intéresser, rendez-vous au [166](#). Si vous préférez poursuivre votre route, rendez-vous au [13](#).

272

La route coupe à travers des champs en friche, mais il n'y a aucun obstacle. Vous vérifiez au compteur le nombre de kilomètres que vous avez parcourus et vous remarquez que la jauge d'essence indique que le réservoir est presque vide. Si vous avez emporté un bidon d'essence au cours de votre voyage, rendez-vous au [323](#). Sinon, rendez-vous au [364](#).

273

Tout en marchant devant l'homme aux tatouages, vous mettez la main dans la poche de votre veste pour prendre votre coup de poing américain. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [170](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [250](#).

274

Soudain, un homme apparaît dans l'encadrement de la porte et marche vers vous, le fusil pointé dans votre direction. Il vous regarde durement et vous dit : « Moi aussi, je vais par là. Cela fait

trois jours que je circule à moto dans la région depuis que mon break est tombé dans une embuscade où ma femme et mon fils ont trouvé la mort. Je m'étais arrêté ici pour me procurer quelques boîtes de conserve au supermarché d'à côté, quand des chiens furieux m'ont attaqué. J'ai réussi à en tuer un mais les autres se sont enfuis. Je m'appelle Johnson, heureux de vous rencontrer. » Il repose son fusil et vous tend la main. Il vous dit qu'il est entrepreneur de son métier puis il vous demande s'il est encore loin de Nouvelle Espérance et s'il a une chance d'y être accueilli. Vous lui répondez que Nouvelle Espérance n'est qu'à une quinzaine de kilomètres et qu'il y sera sûrement le bienvenu car la ville a besoin de gens qualifiés. Vous lui parlez également de votre mission et il vous dit de ne pas vous arrêter au « garage du sud » qui se trouve à environ huit kilomètres de la ville. « Ils n'ont pas une goutte d'essence et ils volent les gens qui s'arrêtent pour faire le plein. » Vous remerciez Johnson pour son conseil et vous lui souhaitez bonne chance. Vous retournez à l'Interceptor. Vous tournez la clé de contact, aussitôt le moteur rugit, et vous démarrez en faisant crisser vos pneus (rendez-vous au [34](#)).



Vous commencez à ressentir des vertiges et à trembler de façon incontrôlable. Vous n'êtes plus en état de conduire et vous êtes

contraint de vous arrêter. Peu après, vous constatez que vous avez des bubons aux endroits où les puces des rats atteints de la peste vous ont mordu. La peste étant une maladie extrêmement contagieuse, vous connaissez votre devoir : vous enfoncez dans le désert et y mourir en héros solitaire. Vous laissez un message écrit d'une main tremblante sur le siège, racontant aux citoyens la maladie qui vous a frappé et votre triste destin. On érigea une statue en votre mémoire l'année prochaine. Vous ne la verrez jamais....

276

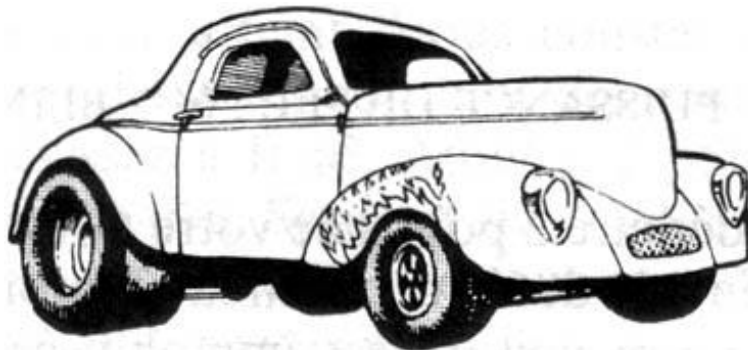
Vous quittez la route et vous garez l'Interceptor derrière un bosquet de buissons. Lorsque vous arrêtez votre moteur, vous réalisez tout d'un coup combien les lieux sont silencieux et vous vous demandez avec inquiétude si quelqu'un vous a entendu vous arrêter. Vous décidez de ne pas vous endormir avant que l'obscurité soit totale. Pour passer le temps, vous mangez votre repas du soir déjà préparé. Quand finalement, vous êtes certain que personne ne peut vous trouver, vous vous étendez pour dormir. Vous vous réveillez tôt le lendemain matin, parfaitement en forme après cette nuit de repos. Ajoutez 2 points à votre total d'ENDURANCE. Et sans perdre de temps, vous rejoignez la route pour vous diriger vers le sud (rendez-vous au [128](#)).

277

Le coffre s'ouvre brusquement et vous trouvez à l'intérieur un gilet pare-balles. Ajoutez 1 point à votre total de CHANCE et 1 point à votre total d'HABILETÉ. Vous mettez le gilet sous votre veste et vous retournez à votre voiture pour continuer votre route (rendez-vous au [49](#)).

154

En retournant au croisement, vous entendez tout à coup du bruit à l'arrière de la voiture. Conduire devient de plus en plus difficile et vous devez vous arrêter. Vous descendez du véhicule et vous comprenez immédiatement ce qu'il s'est produit : un pneu crevé ! Vous perdez 1 point de CHANCE. Vous ouvrez le coffre et vous prenez votre Bombe Anticrevaison. Vous êtes bientôt à nouveau en route vers l'ouest puis vous arrivez au croisement où vous tournez à gauche (rendez-vous au [311](#)).



279

Vous êtes touché au côté par une balle perdue tandis que vous courez à découvert. Lancez un dé et déduisez le chiffre obtenu de votre total d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours vivant, rendez-vous au [40](#).

280

Vous constatez avec stupéfaction que le conducteur de la voiture blindée parvient à maintenir son véhicule dans sa trajectoire et à passer la flaque d'huile sans problème ! Vous décidez immédiatement de risquer un brusque tête-à-queue en tirant fortement sur le frein à main, pour faire face à votre adversaire (rendez-vous au [77](#)).



281 *Vous apercevez votre agresseur prendre un sac dans une des caravanes abandonnées.*

281

Le revolver au poing, vous sautez hors de l'Interceptor et vous grimpez prudemment le talus de la voie ferrée. Une fois arrivé en haut du remblai, vous regardez vers le pont et vous apercevez, au loin, votre agresseur prendre un sac dans une des caravanes abandonnées. Il monte sur une moto et file en pétaradant vers l'est. Si vous désirez jeter un coup d'oeil dans la caravane, rendez-vous au [58](#). Si vous préférez retourner rapidement vers l'Interceptor pour continuer votre chemin, rendez-vous au [150](#).

282

Le side-car fait des zigzags et il est une cible difficile à atteindre.

SIDE-CAR PUISSANCE DE FEU : 9 BLINDAGE : 8

Si vous remportez ce Combat Motorisé, rendez-vous au [143](#).

283

L'un des motards avance et ramasse votre revolver ainsi que vos clés. Puis il vous ordonne de vous lever et faire demi-tour. Il lève la main et vous assène un violent coup sur la nuque avec la crosse de son revolver. Vous tombez au sol inconscient (rendez-vous au [100](#)).

284

Les trois voitures se rapprochent petit à petit et la voiture de tête, une Toyota, commence à ouvrir le feu avec ses mitrailleuses avant, situées sous les phares.

PUISSANCE DE FEU BLINDAGE

TOYOTA	9	15
JAGUAR TYPE-E	10	12
COMMODORE	8	13

Combattez chaque voiture séparément. Si vous gagnez ce Combat Motorisé, rendez-vous au [265](#).

285

Vous plongez sur l'homme et vous le projetez au sol. Vous roulez par terre tous les deux, puis vous lancez au loin l'allumette enflammée empêchant ainsi votre voiture de prendre feu. Ajoutez 1 point à votre total de CHANCE. L'homme vous maudit d'une voix stridente puis il s'enfuit. Vous ne vous lancez pas à sa poursuite car vous avez mieux à faire en protégeant l'Interceptor contre d'autres maniaques de la sorte. Sans perdre une minute de plus, vous démarrez vers le sud (rendez-vous au [254](#)).

286

Lorsque vous vous dirigez à nouveau vers le motel, vous apercevez une faible lueur à l'une des fenêtres des étages supérieurs. Votre coup de feu a dû déranger quelqu'un. Vous ne voulez pas prendre le risque d'une autre mauvaise rencontre et vous regagnez rapidement le camion-citerne. Vous roulez pendant quelques kilomètres avant de repérer un endroit où vous pouvez vous garer. Vous restez dans la cabine du camion-citerne pour y passer la nuit (rendez-vous au [218](#)).

287

Le conducteur de la Ford vous observe attentivement puis il fait un brusque écart au moment où vous vous apprêtez à le doubler. Son pare-chocs renforcé heurte violement le côté de l'Interceptor et fait un trou dans la portière. Vous perdez 2 points de BLINDAGE. Vous maintenez la pédale d'accélérateur collée au plancher et vous parvenez enfin à passer devant la Ford (rendez-vous au [340](#)).

288

L'homme vous dévisage durement pendant un long moment avant de vous adresser la parole : « C'est bon, je vous crois mais je voudrais en savoir un peu plus. » Vous lui expliquez alors que ce n'est pas vous qui avez tué sa femme et son fils et que si vous avez menti en prétendant être un guerrier de grand chemin, c'était pour la bonne cause, et uniquement dans le but de ne pas révéler où se trouve Nouvelle Espérance, au cas où l'homme aurait voulu lancer une attaque contre la ville. L'homme a l'air soudain très excité et vous dit : « Nouvelle Espérance ! Mais c'est là que je vais. Je roule dans sa direction depuis l'embuscade. Je me suis juste arrêté ici pour acheter des boîtes de conserve au supermarché à côté, quand des chiens fous furieux m'ont attaqué. J'en ai abattu un mais les autres se sont enfuis. Je m'appelle Johnson, je suis vraiment désolé de vous avoir traité de cette façon, mais on ne peut vraiment plus faire confiance à personne par les temps qui courent. » Vous lui souriez puis vous lui serrez la main. L'homme reprend : « Je suis entrepreneur en bâtiment. A combien de kilomètres sommes-nous de Nouvelle Espérance ? Et pensez-vous que j'ai une chance de pouvoir y entrer ? » Vous lui répondez que Nouvelle Espérance n'est qu'à une quinzaine de kilomètres et qu'il a de grandes chances d'être accepté car la ville a besoin de gens qualifiés. Vous

poursuivez en lui racontant votre mission et il vous prévient de ne pas vous arrêter au Garage du sud qui se trouve à environ huit kilomètres hors de la ville. « Ils n'ont pas une goutte d'essence et ils volent les automobilistes qui s'y arrêtent. » Vous remerciez Johnson pour son précieux conseil et vous lui souhaitez bonne chance. Vous regagnez l'Interceptor et le puissant moteur rugit lorsque vous tournez la clé de contact. Vous voilà à nouveau sur la route (rendez-vous au [34](#)).

289

Vous ouvrez le feu rapidement sur le véhicule qui avance vers vous, mais vous ne distinguez rien excepté ses phares éblouissants. Vos balles n'atteignent pas leur cible, contrairement à celles du mitrailleur de l'Animal. En effet, vous constituez une cible facile et vous n'avez aucune défense contre la salve mortelle qu'il vous envoie. Vous avez échoué, et votre mission s'achève ici.

290

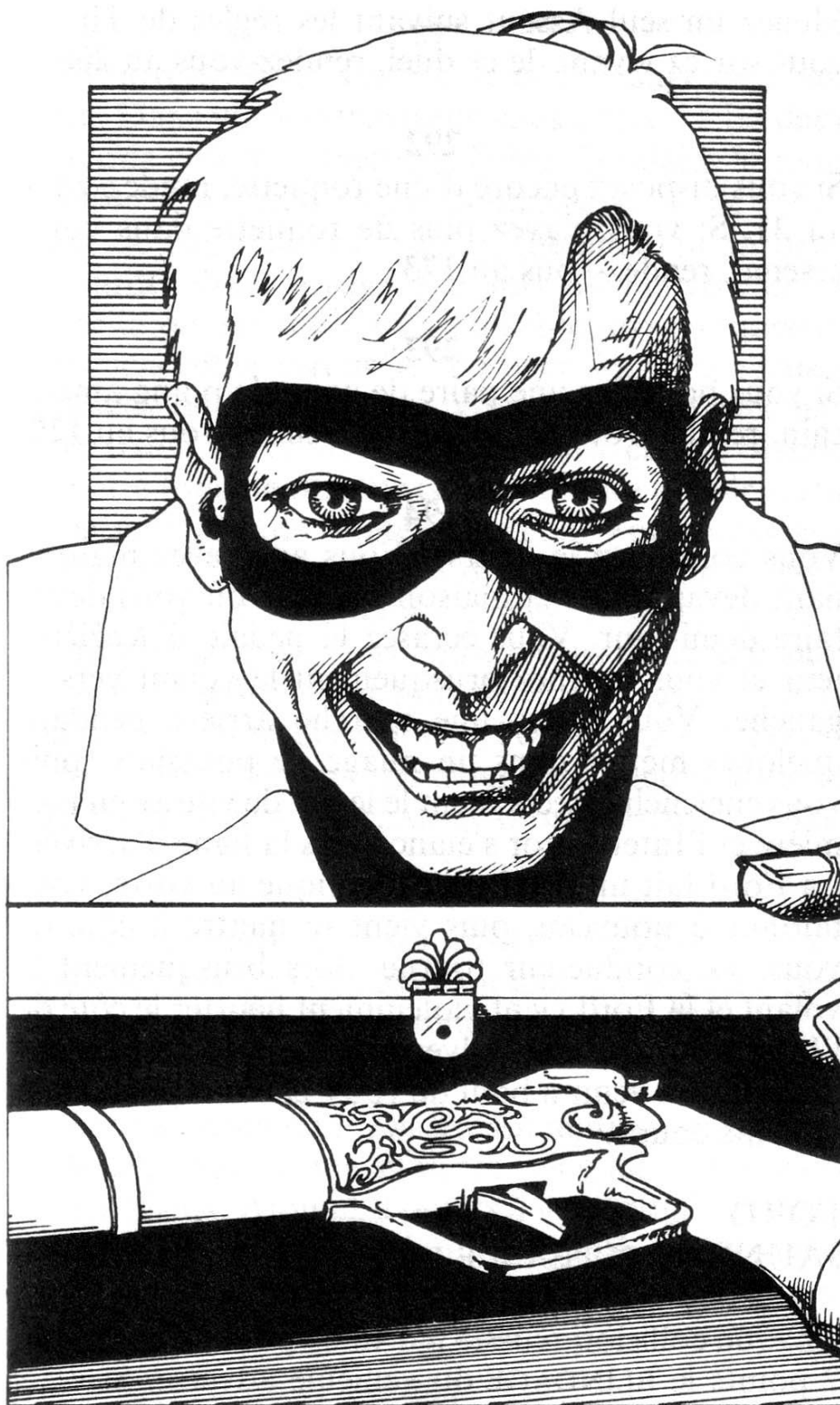
Vos roues patinent en soulevant des tourbillons de poussière. Vous contrôlez parfaitement le dérapage et maintenant, vous accélérez vers la voiture blindée qui s'approche en crachant des rafales de balles avec sa mitrailleuse.

VOITURE

BLINDEE

PUISSANCE DE FEU : 9 BLINDAGE : 20

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [106](#).



291 *Dans le coffret de l'homme au masque se trouvent deux magnifiques pistolets.*

291

L'homme au masque prend un coffret d'acajou dans la cabine de l'autocar. A l'intérieur se trouvent deux magnifiques pistolets. Il met une balle dans chacun d'eux puis il vous dit : « Choisissez votre arme. » Vous saisissez un des pistolets et vous le soupesez jusqu'à ce que vous l'ayez bien en main. Vous êtes maintenant debout dos contre dos, puis l'homme vous dit d'avancer de dix pas et de faire feu quand vous serez prêt. Vous respirez profondément puis vous comptez chaque pas à haute voix. Vous faites demi-tour et vous apercevez l'homme masqué, le pistolet pointé droit sur vous. Vous faites feu tous les deux en même temps.

DUELLISTE

HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 9

Menez un seul Assaut suivant les règles de Tir. Si vous sortez vivant de ce duel, rendez-vous au [208](#).

292

Si vous disposez encore d'une roquette, rendez-vous au [31](#). Si vous n'avez plus de roquette dans votre arsenal, rendez-vous au [173](#).

293

Si vous possédez une paire de coup de poing américain, rendez-vous au [56](#). Sinon, rendez-vous au [125](#).

294

Vous continuez la course. Vous apercevez maintenant devant vous la maison blanche où vous devez faire demi-tour. Vous écrasez la pédale d'accélérateur et vous tournez brusquement le volant vers la gauche. Vous faites une marche arrière pendant quelques mètres dans un nuage de poussière, puis vous enclenchez sèchement le

levier de vitesse en première et l'Interceptor s'élance vers la ligne d'arrivée. La Ford fait un demi-tour identique au vôtre, vous talonne à nouveau, puis vient se mettre à côté de vous. Le conducteur tourne alors brusquement le volant et la Ford vient violemment heurter le côté de l'Interceptor. Votre adversaire semble fermement déterminé à venir à bout de vous, en vous portant de violents coups.

FORD

JAUNE

PUISSANCE DE FEU: 8 BLINDAGE: 16

Chaque collision réussie par une voiture diminue de 2 points le BLINDAGE du véhicule adverse. Si vous êtes toujours en vie au bout de quatre Assauts, rendez-vous au [334](#).

162

Vous arrêtez votre voiture dans un nuage de poussière. Dans votre rétroviseur vous observez les deux motards courir se mettre à l'abri. Soudain, la mine explose. Une roue est endommagée mais, de l'intérieur de l'Interceptor, vous n'entendez qu'un bruit assourdi. Vous perdez 2 points de BLINDAGE. A peine la poussière est-elle retombée que les motards commencent à ouvrir le feu avec les mitrailleuses montées de leurs motos. Vous êtes pour eux une cible fixe. Lancez un dé et déduisez le chiffre obtenu de votre total de BLINDAGE. Vous allez devoir sortir de la voiture pour traiter avec eux. Vous pressez la gâchette de la mitrailleuse de l'Interceptor et, couvert par le tir automatique, vous plongez hors de votre voiture puis vous courez vous accroupir derrière un buisson, non loin de là, un revolver à la main. Vous vous demandez si l'on vous a vu ! *Tentez votre Chance*. Si vous êtes

Chanceux, rendez-vous au [122](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [329](#).

296

L'homme s'empare de son fusil et vous tire dessus à bout portant. Si vous avez un gilet pare-balles, rendez-vous au [174](#). Sinon, rendez-vous au [263](#).

297

Vous vous réveillez le lendemain matin avec un bras endolori, mais d'une manière générale, vous vous sentez mieux. Ajoutez 2 points à votre total d'ENDURANCE. Si vous voulez fouiller le café, rendez-vous au [26](#). Si vous préférez vous remettre en route immédiatement, rendez-vous au [254](#).

298

Vous longez le désert pendant environ quatre-vingts kilomètres, jusqu'à ce que la route se termine à un embranchement. Vous choisissez de tourner à gauche vers le sud et de vous diriger vers San Angelo en traversant le désert (rendez-vous au [271](#)).

299

Malgré la puissance de l'explosion, vous n'avez qu'une blessure superficielle causée par un éclat d'obus. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous roulez au sol, derrière l'Interceptor, pour vous protéger des coups de feu de vos assaillants. Vous devez maintenant riposter.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier MOTARD	7	13
Deuxième MOTARD	5	14

Durant le combat que vous mènerez selon les règles de Tir, les deux Motards feront feu séparément sur vous lors de chaque Assaut, mais vous devez choisir sur lequel vous allez tirer *en* premier. Pour la suite du combat, vous devez vous reporter à la règle : Combat avec plus d'un adversaire. Si vous remportez la bataille, rendez-vous au [97](#), mais si vous êtes touché plus d'une fois durant le combat, enlevez définitivement 1 point à votre total d'HABILETÉ.

300

Suivant les instructions de l'homme aux tatouages, vous suivez la route de terre vers la maison calcinée. Quatre voitures customisées sont garées en rang, exhibant chacune un nombre impressionnant d'armes. Vous apercevez quelques personnes plongées dans une discussion animée qui se retournent lorsque vous vous garez. Vous avancez vers elles et vous leur posez quelques questions sur la prochaine course. Un petit homme à la joue balafmée, vous sourit puis vous dit : « Une nouvelle recrue, hein ? Vous n'avez jamais participé à une Course de l'Enfer auparavant? Ecoutez, ce n'est pas compliqué. Défiez l'un d'entre nous et payez un droit d'inscription de 200 Crédits. Si vous gagnez, la récompense est un grand jerricane d'essence. » Si vous souhaitez participer à la Course de l'Enfer, rendez-vous au [240](#). Si vous préférez y assister en spectateur, rendez-vous au [224](#).

301

Au bout de trente kilomètres, la route se termine brusquement. Des engins de construction sont arrêtés, abandonnés et exposés aux intempéries. Il n'y a aucun signe de vie. La route que vous venez d'emprunter n'a jamais été achevée avant la grande catastrophe. Vous perdez 1 point de CHANCE. A votre gauche, le terrain est plat et pierreux. A votre droite et devant vous, du sable s'étend à perte de vue. Si vous souhaitez vous diriger vers l'est à travers le terrain caillouteux, rendez-vous au [251](#). Si vous préférez continuer votre route vers le sud à travers les étendues de sable, rendez-vous au [237](#).

302

Vous ouvrez la portière et vous descendez de l'Interceptor. Alors que vous avancez vers la fille, l'homme au crâne rasé surgit de derrière une pompe, tenant à la main une arbalète. Il vous crie : « Quelle surprise ! Allez, vite ! les clés et les Crédits, et n'essaye pas de jouer au plus malin avec moi si tu ne veux pas être blessé ! » Si vous décidez de lui obéir et de lui donner vos clés et vos Crédits, rendez-vous au [209](#). Si vous préférez vous battre avec lui au couteau, rendez-vous au [48](#).

165

Au fur et à mesure que la matinée s'écoule, la chaleur devient de plus en plus accablante. Plus vous vous enfoncez vers le sud, plus la végétation se raréfie. Les champs en friche font bientôt place à des broussailles et, d'ici peu, vous entrerez dans le désert. Quelques kilomètres plus loin, vous arrivez à un grand carrefour. Si vous voulez vous diriger vers l'est en tournant à gauche, rendez-vous au [140](#). Si vous préférez continuer vers le sud, rendez-vous au [189](#).

304

Alors que vous ralentissez, un homme apparaît, surgissant du fossé qui longe la route. Il semble prêt à lancer une bouteille en direction de l'Interceptor et vous pouvez voir au chiffon enflammé qui sort du goulot qu'il s'agit d'un cocktail Molotov. Heureusement, un seul pneu est crevé et vous pouvez accélérer pour éviter la bombe. Mais au bout de quelques kilomètres, conduire devient vraiment difficile et vous êtes contraint de vous arrêter. Vous sortez de voiture pour examiner le pneu crevé. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [238](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [370](#).

305

L'hélicoptère plonge vers le sol et prend feu en s'écrasant. Il ne vous reste plus qu'à mettre votre moteur en marche et à continuer vers l'ouest (rendez-vous au [216](#)).

306

Vous placez un bidon vide sous le réservoir du camion et vous les reliez par un tuyau en plastique. Vous aspirez un peu d'air pour amorcer l'écoulement de l'essence puis vous siphonnez tout le contenu du réservoir. Ajoutez 1 point à votre total de CHANCE. Vous avez presque rempli votre bidon et vous versez son contenu dans le réservoir de l'Interceptor Vous pouvez maintenant repartir vers le sud (rendez-vous au [118](#)).

307

Vous pouvez maintenant vous diriger vers les motos de vos assaillants. L'une d'entrés elles a une sacoche fermée à clé. Si vous souhaitez ouvrir cette sacoche, rendez-vous au [206](#). Si vous

préférez changer la roue de votre Interceptor sans perdre plus de temps, rendez-vous au [346](#).

308

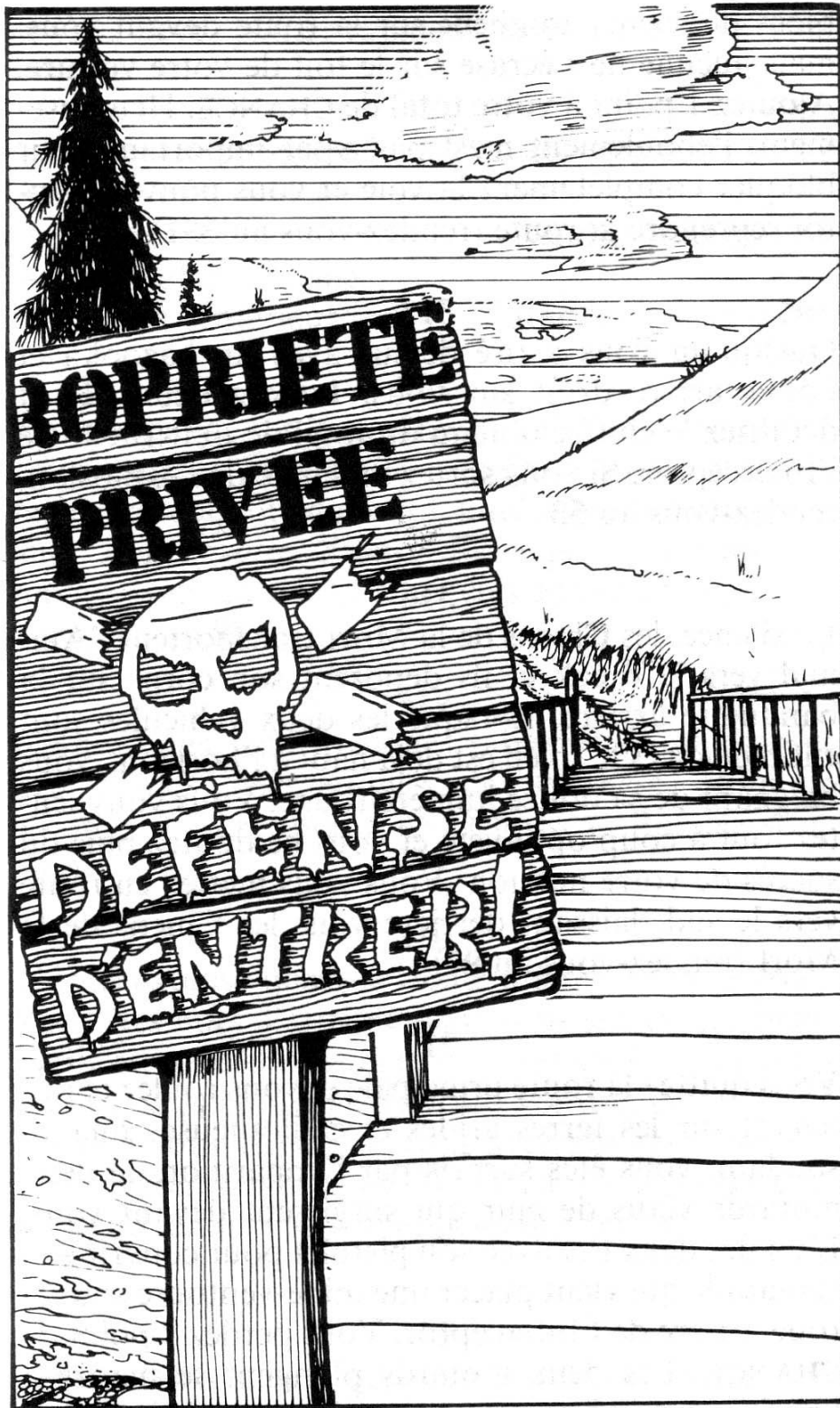
Vous avez fait mouche : le loup est tué net, avant même qu'il ne s'effondre au sol. L'autre loup, terrifié par le coup de feu, disparaît dans les ténèbres (rendez-vous au [286](#)).

309

Vous regardez la moto s'éloigner à vive allure jusqu'à ce qu'elle disparaisse complètement. Vous attendez encore quelques minutes puis vous partez vers l'est à nouveau. Bientôt vous arrivez à un panneau indicateur signalant une piste en terre menant à une ville appelée Rocville. Si vous désirez emprunter cette piste, rendez-vous au [157](#). Si vous préférez continuer à rouler vers l'est, rendez-vous au [45](#).

310

Vous vous arrêtez et vous versez le contenu du jerricane dans le réservoir d'essence. Néanmoins, vous savez que vous n'aurez pas assez de carburant pour atteindre San Angelo et vous vous demandez avec inquiétude si vous parviendrez à en trouver au beau milieu de ces terres sauvages. Vous vous remettez en route, découragé par cette sombre perspective (rendez-vous au [115](#)).



311 A l'entrée du pont se trouve un panneau qui en interdit l'accès.

311

Vous parcourez quelques kilomètres puis vous arrivez à un pont de bois rudimentaire qui enjambe une étroite rivière. A l'entrée du pont, vous remarquez un panneau interdisant de franchir le pont. Si vous voulez passer outre cette interdiction, rendez-vous au [229](#). Si vous voulez obtempérer et faire demi-tour pour rejoindre le dernier carrefour, rendez-vous au [124](#).

312

Vous appuyez sur le bouton qui commande le largage des clous. Ils s'éparpillent sur toute la largeur de la chaussée et vous observez le véhicule blindé rouler dessus dans votre rétroviseur. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [181](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [41](#).

313

Vous réussissez à regonfler un des pneus avec la Bombe Anticrevaison, mais l'autre pneu ne peut être réparé. Si vous avez une roue de secours, rendez-vous au [19](#). Si vous avez déjà utilisé vous deux roues de secours, rendez-vous au [336](#).

314

Vous vous arrêtez dans un crissement de pneus et vous passez la marche arrière. Des pierres, des blocs de rocher tombent sur la route devant vous, mais aucune ne s'écrase sur le toit de votre voiture. Ajoutez 1 point à votre total de CHANCE. Heureusement, l'éboulement n'est pas assez important pour bloquer complètement la voie et vous pouvez bientôt reprendre la route (rendez-vous au [351](#)).

315

Quelqu'un vous a tiré dessus avec un bazooka et l'obus arrive droit sur vous. Lancez deux dés et déduisez le chiffre obtenu du total de BLINDAGE de l'Interceptor. Si vous sortez indemne de l'explosion, rendez-vous au [53](#).

316

En silence, les Chiens de la Mort transportent l'Animal vers le break et ils déposent son corps sur la banquette arrière. Lorsque les deux véhicules sont enfin dégagés le soleil est déjà haut à l'horizon, vous baignant de sa douce lumière rouge. Vous vous sentez tout à coup optimiste et vous ne doutez plus du succès de votre mission. Vous vous mettez en route vers le sud, laissant derrière vous les Chiens de la Mort (rendez-vous au [90](#)).

317

Vous quittez la route principale et vous roulez maintenant sur les terres arides et caillouteuses quand, soudain, vous êtes surpris par l'apparition de deux motards vêtus de cuir qui surgissent devant vous. L'un des deux tire avec son pistolet pour couvrir son camarade qui vient placer une mine-ventouse sous la roue arrière de l'Interceptor. Vous perdez 1 point de CHANCE. Les deux motards plongent se mettre à l'abri avant même que vous ayez pensé à utiliser votre mitrailleuse. Vous êtes soudain pris de panique et vous devez penser rapidement à ce que vous allez faire :

Continuer à conduire ? Rendez-vous au [17](#)

Arrêter votre véhicule et sortir ? Rendez-vous au [212](#)

Arrêter votre véhicule et rester à l'intérieur ? Rendez-vous au [295](#)

318

Vous appuyez sur le bouton du tableau de bord qui commande le largage de la boîte à clous. Vous la regardez rebondir sur le sol, tandis que la Ford accélère. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [63](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [98](#).

319

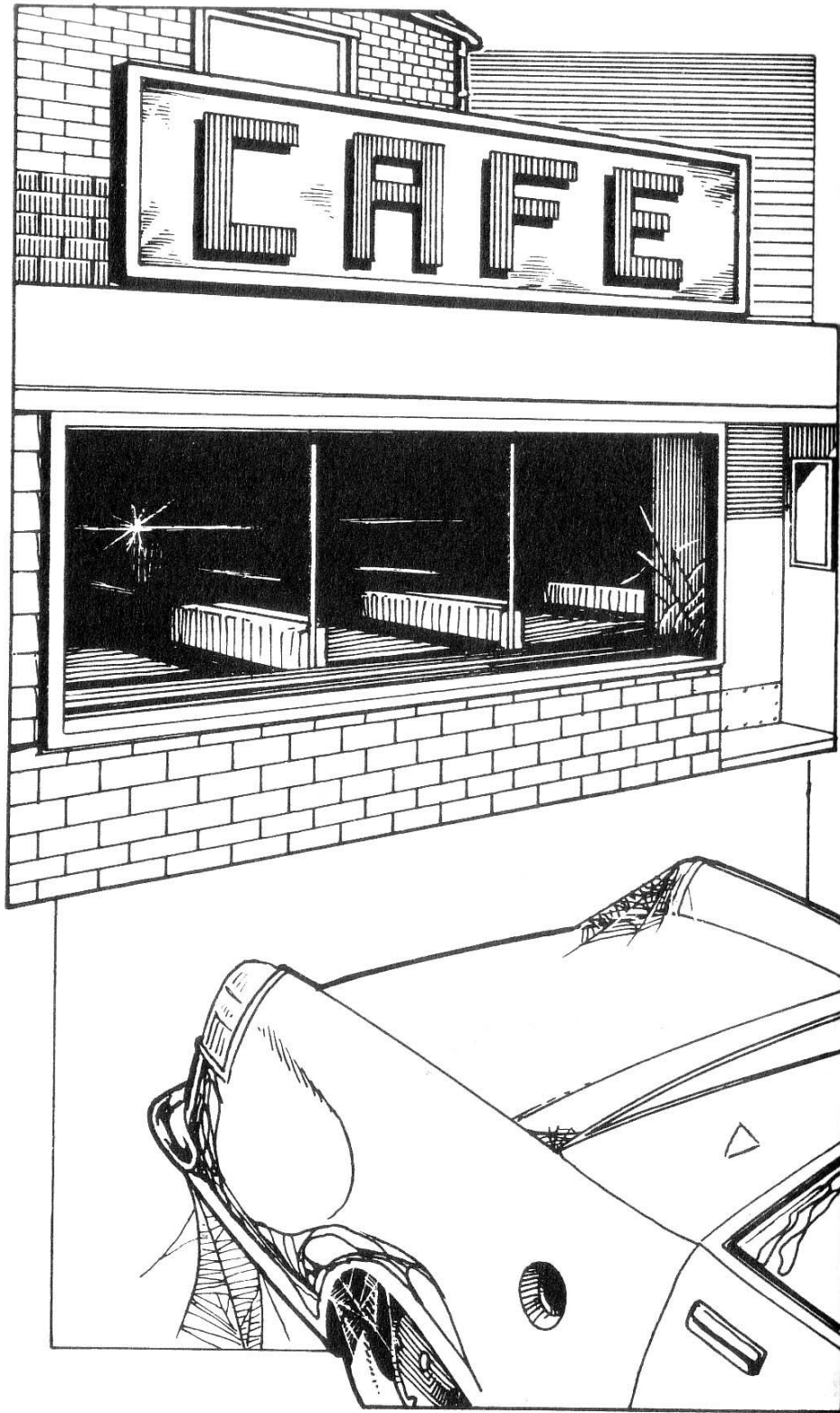
Ambre vous tend quelques tablettes de glucose et des pilules énergétiques de synthèse. Ajoutez 4 points à votre total d'ENDURANCE. Rendez-vous au [32](#).

320

L'obus explose quelque trente mètres derrière vous. Vous êtes hors d'atteinte mais vous sentez que bientôt ils reprendront leurs tirs. En revanche, un éclat a déchiré le pneu avant de votre voiture, ce qui vous oblige à vous arrêter. Si vous avez une roquette disponible, rendez-vous au [31](#). Si vous n'avez plus de roquette dans votre équipement, rendez-vous au [173](#).

321

Le premier bâtiment que vous rencontrez est un café en bord de route avec quelques voitures garées devant, mais aucune ne semble avoir été conduite depuis la catastrophe. Vous contournez la bâtisse pour cacher l'Interceptor derrière. Vous descendez de la voiture et vous examinez les environs pour vous assurer qu'il n'y a personne. Choisissez à présent un endroit pour dormir. Si vous souhaitez dormir dans la pièce au-dessus du café, rendez-vous au



321 *Devant le café stationnent quelques voitures abandonnées depuis longtemps.*

[55](#). Si vous préférez dormir dans le hangar au rez-de-chaussée, rendez-vous au [332](#).

322

La Jaguar Type-E passe victorieusement la ligne d'arrivée devant vous, saluée par les acclamations des six personnes. Léonardi place la Jaguar en travers de la route pour bloquer le passage et il vous fait signe de vous arrêter. Si vous suivez son ordre, rendez-vous au [378](#). Si vous préférez prendre le risque de contourner la Jaguar et tenter de fuir, rendez-vous au [162](#).

323

Vous vous arrêtez sur le bas-côté de la route et vous videz le contenu du bidon d'essence dans le réservoir. Celui-ci ne contient que peu de carburant et vous vous rendez compte que, si vous voulez arriver à San Angelo, il faudra que vous vous en procuriez davantage. Vous repartez en début de soirée et vous pouvez voir le soleil se coucher par la vitre de droite. Il fera bientôt nuit et vous devez prendre une nouvelle décision. Si vous souhaitez quitter la route et trouver un endroit pour passer la nuit à l'intérieur de l'Interceptor, rendez-vous au [276](#). Si vous préférez continuer à rouler de nuit, rendez-vous au [42](#).

324

Votre mitrailleuse ultrarapide atteint sa cible : la moto quitte la route et va s'écraser contre un arbre mais le motard ne meurt pas en vain : une de ses flèches s'enfonce dans un de vos pneus avant. Aussitôt le camion-citerne part dans un tête-à-queue que vous ne pouvez contrôler malgré tous vos efforts pour maintenir le véhicule dans sa trajectoire. La remorque fait un tour complet sur elle-

même. Brusquement, le camion verse sur le côté dans une gerbe d'étincelles et se retrouve couché, immobile sur la route. Coincé à l'intérieur de la cabine, vous comprenez que vous avez échoué dans votre mission. Les motards approchent et ce serait un vrai miracle si vous parveniez à vous en sortir vivant...

325

Vous jetez votre revolver devant l'ambulance. Vous voyez une paire de bottes en cuir s'avancer puis une main se baisser et saisir le pistolet. Vous sortez en rampant de dessous l'ambulance puis vous vous redressez, les bras en l'air. Un homme débraillé, portant un bandeau rouge, et un cigare vissé sous la moustache, se tient devant vous, le revolver braqué dans votre direction. Il vous ordonne de lancer les clés de l'Interceptor. Si vous décidez de lui obéir, rendez-vous au [366](#). Si vous préférez prendre votre couteau et le lui lancer, rendez-vous au [82](#).

326

Vous courez le plus vite possible, regardant plusieurs fois par-dessus votre épaule pour surveiller le véhicule qui contourne la colline pour tenter de retrouver vos traces. Vous n'êtes plus qu'à quelques mètres de l'Interceptor, lorsque vous êtes découvert : le véhicule fait demi-tour pour vous donner la chasse. Une voix en colère éclate dans le désert, à travers le haut-parleur : « Halte ! On n'échappe pas à l'Animal ! » Le message est répété plusieurs fois de suite, de plus en plus fort, au fur et à mesure que la voiture se rapproche. Vous n'avez plus aucune chance de regagner l'Interceptor et vous criez à Ambre de se coucher au sol et de tirer sur le véhicule en visant les phares. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-

vous au [113](#). Si le chiffre obtenu est supérieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [289](#).

327

Vous décidez d'attendre le lendemain matin avant de reprendre la route. Vous vous réveillez à l'aube et ce court sommeil vous a fait du bien. Ajoutez 1 point à votre total d'ENDURANCE. Vous faites marche arrière pour vous dégager du lieu de l'accident. Et vous voilà de nouveau en route vers le sud (rendez-vous au [254](#)).

328

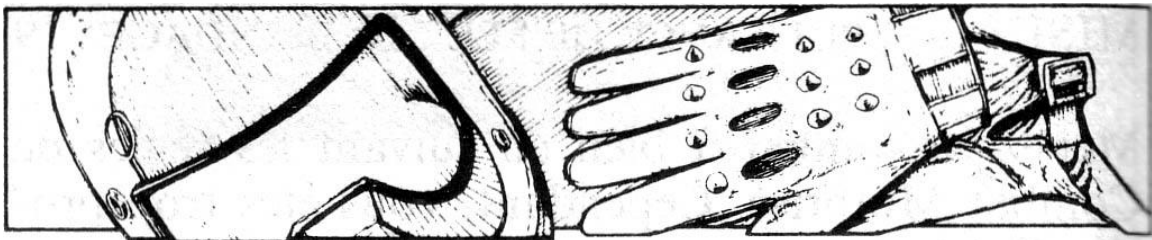
Vous larguez le projectile de votre choix sur la route, et vous regardez avec satisfaction deux des voitures se percuter. La Toyota quant à elle, continue la poursuite et ouvre le feu avec ses mitrailleuses situées sous les phares.

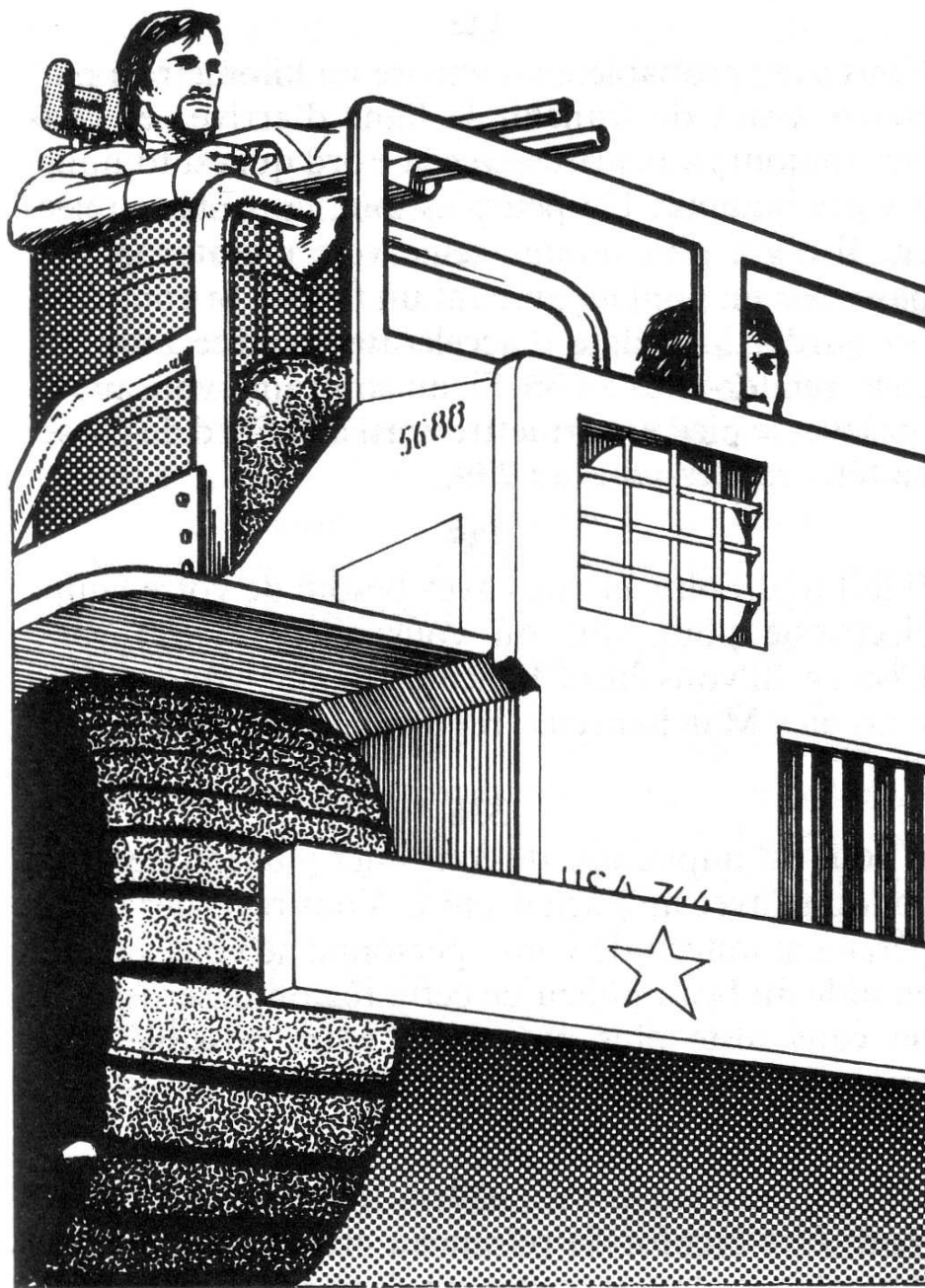
TOYOTA PUISSANCE DE FEU : 9 BLINDAGE : 15

Si vous remportez ce Combat Motorisé, rendez-vous au [265](#).

329

L'un des motards vous a vu plonger derrière le buisson et il vous ordonne en criant : « Jette tes clés et ton pistolet ! Nous voulons juste la voiture. » Si vous souhaitez lui obéir, rendez-vous au [283](#). Mais si vous préférez vous battre avec lui, rendez-vous au [6](#).





331 *La Jeep a une mitrailleuse à double canon montée en tourelle à l'arrière.*

330

Vous faites demi-tour et vous retournez à la barrière de bois où se tient le garde qui pointe sa mitrailleuse dans votre direction. « Ah ! Ah ! Alors, on a changé d'avis ! » ricane-t-il. Ne désirant pas montrer votre colère, vous inclinez lentement la tête en signe d'acquiescement. Il ouvre la barrière, vous rappelant où se trouve l'endroit où vous devez vous rendre (rendez-vous au [300](#)).

331

Soudain Ambre pousse un cri d'alerte et elle indique du doigt une Jeep qui roule à vive allure sur la route. « Les Chiens de la Mort ! s'écrie-t-elle. Les mêmes qui m'ont attaquée il y a quelque temps. » La Jeep a une mitrailleuse à double canon montée en tourelle à l'arrière et le mitrailleur ouvre le feu dès que vous êtes à sa portée.

JEEP

PUISSANCE DE FEU : 9 BLINDAGE : 14

Si vous remportez ce Combat Motorisé, rendez-vous au [7](#).

332

Le hangar est plongé dans l'obscurité et il y fait très chaud. Vous vous faites une petite place au milieu des rondins qui y sont entreposés pour l'alimentation de la cheminée du café. Tandis que la lumière du jour commence à baisser, vous mangez quelques rations de votre repas et vous repensez aux événements de la journée. Demain, peut-être, à cette heure-ci vous serez à San Angelo. Lorsque la nuit est complètement tombée, vous vous installez pour dormir. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [16](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [84](#).

178

Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [57](#). Si ce même chiffre est supérieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [86](#).

334

Vous avez probablement encore un kilomètre à parcourir avant de franchir la ligne d'arrivée et vous êtes toujours aux prises avec la Ford qui est toujours à votre hauteur. Un peu plus loin, la route se rétrécit. Il n'y a plus qu'une seule voie maintenant qui passe sur un pont enjambant un fleuve. Si vous désirez garder la pédale d'accélérateur collée au plancher, rendez-vous au [35](#). Si, au contraire, vous préférez lever le pied et permettre ainsi à la Ford de passer en tête, rendez-vous au [239](#).

335

Il fait nuit noire, et vous avez besoin de votre lampe électrique pour voir où vous allez. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [5](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [365](#).

336

Il vous est impossible de continuer plus longtemps à conduire avec un pneu déchiré. Vous regardez désespérément autour de vous : personne ne vous viendra en aide au beau milieu de cette région désertique. Il ne vous reste plus qu'à faire votre possible pour rejoindre Nouvelle Espérance à pied. Vous avez échoué dans votre mission.

337

Vous êtes bientôt de retour au croisement, au pied des collines et vous continuez droit vers l'ouest (rendez-vous au [211](#)).

338

Au fur et à mesure que vous approchez de la ferme, vous apercevez d'autres éclairs aveuglants. On est en train de tirer au bazooka depuis une fenêtre des étages supérieurs. Vous faites un brusque écart sur la gauche pour éviter l'explosion. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [320](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [105](#).

339

Vous rampez jusqu'au portail et vous vous glissez subrepticement à l'intérieur du camp. Ambre passe de voiture en voiture et pose des mines-ventouses sous leurs blocs-moteurs. Lorsqu'elle a terminé, elle vous fait signe de vous éloigner. Vous dévalez la colline, courbé en deux, puis quand vous constatez que vous êtes hors de vue, vous vous relevez et vous continuez à courir. Tout à coup, les explosions commencent. Vous en comptez sept en tout. « Une des mines avait certainement un fusible déficient », dit Ambre en tentant de reprendre son souffle, tandis que vous vous précipitez à toutes jambes vers l'Interceptor. Vous entendez le bruit d'un moteur qui démarre et vous apercevez deux faisceaux de lumière s'éloigner des flammes qui s'élèvent des carcasses incendiées. Les Chiens de la Mort ont bien l'intention de poursuivre leurs assaillants. Si votre total d'ENDURANCE est supérieur ou égal à 10, rendez-vous au [107](#). S'il est inférieur à 10, rendez-vous au [326](#)



341 *Vous arrivez à la hauteur d'une ambulance stationnée sur le bas-côté droit de la route.*

340

Vous décidez qu'il est temps maintenant d'utiliser une de vos armes spéciales contre votre poursuivant. Vous regardez donc les boutons de commande du tableau de bord : si vous voulez répandre le contenu d'une boîte de clous sur la route, rendez-vous au [318](#). Si vous préférez plutôt jeter de l'huile, rendez-vous au [213](#).

341

Vous arrivez à la hauteur d'une ambulance stationnée sur le bas-côté droit de la route. Si vous souhaitez vous arrêter pour examiner l'ambulance, rendez-vous au [267](#). Si vous préférez continuer à rouler vers l'est, rendez-vous au [22](#).

342

Vous apercevez trop tard le barrage formé par la colonne de pierre et vous le heurtez de plein fouet. Jetez un dé et déduisez le chiffre obtenu de votre total de BLINDAGE. Si vous sortez vivant de la collision, rendez-vous au [79](#).

343

Vous maudissez votre sort, mais vous ne pouvez rien faire pour réparer le pneu éclaté. Il vous est impossible de conduire plus longtemps sur ce terrain désertique et vous réalisez que vous allez devoir abandonner l'Interceptor. Avec un peu de chance, vous parviendrez à rejoindre Nouvelle Espérance, d'où vous pourrez repartir à nouveau pour tenter de gagner San Angelo.

344

Vous retournez sur vos pas, laissant l'ambulance sur votre gauche et vous traversez l'autoroute que vous avez empruntée il y a

quelques instants. La route est pratiquement dégagée, et vous pouvez rouler assez vite. Cependant, cet avantage est de courte durée car la route arrive à un pont qui enjambait une rivière, mais qui est maintenant coupé en deux. Vous calculez qu'en abordant le pont à 130 km/h, vous aurez suffisamment d'élan pour franchir l'espace vide entre les deux parties du pont et vous retrouver de l'autre côté. Vous décidez de faire un essai. Rendez-vous au [270](#).

345

La flèche de l'arbalète passe juste au-dessus de votre tête, ce qui provoque la colère du pirate. Vous bondissez sur le toit de la remorque et vous courez vers l'homme avant qu'il ait le temps de recharger son arbalète. Lancez un dé et ajoutez le chiffre obtenu au total d'HABILETÉ du pirate (qui est de 7 points). Si votre total d'HABILETÉ est supérieur ou égal à celui du pirate, rendez-vous au [74](#). Si votre total d'HABILETÉ est inférieur à celui du pirate, rendez-vous au [226](#).

346

Heureusement, l'essieu n'est pas endommagé et vous pouvez rapidement mettre la roue de secours. Vous repartez bientôt à toute allure, secouant la tête en pensant au monde de fous dans lequel vous êtes obligé de vivre. Vous arrivez bientôt en vue d'un panneau indicateur dont la flèche indique une piste en terre étroite qui conduit à la ville de Rocville. Si vous souhaitez vous diriger vers Rocville, rendez-vous au [157](#). Si vous préférez continuer tout droit, rendez-vous au [45](#).

347

L'homme aux tatouages est long à comprendre votre stratagème. Il reçoit votre coup de karaté improvisé en plein dans l'estomac. Il s'écroule au sol. Vous en profitez pour courir vers l'Interceptor. Tandis que vous en ouvrez la portière, l'homme a suffisamment repris ses esprits pour pouvoir vous tirer dessus avec sa mitrailleuse. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [204](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [65](#).

348

Vous décidez de ne pas continuer plus loin pour cette nuit et vous vous arrêtez pour prendre quelque repos avant le lever du jour. Vous êtes réveillé le lendemain matin par les premiers rayons du soleil. Ajoutez 1 point à votre total d'ENDURANCE. Vous examinez les dégâts qu'a subis l'Interceptor et vous constatez que, malgré un petit problème dans la direction, votre voiture a l'air en bon état de marche. Vous sautez sur votre siège et vous vous dirigez vers le sud, en vous félicitant de l'absence de gendarmes trop zélés dans la région. Rendez-vous au [128](#).

349

Vous réussissez à assommer le garde et vous le rattrapez dans vos bras avant qu'il ne s'effondre au sol, inconscient. En espérant que ses amis ne vous ont pas remarqué, vous le ligotez avec sa propre ceinture puis vous l'abandonnez à flanc de colline. Ils ne vont sûrement pas tarder à s'apercevoir de son absence, aussi grimpez-vous rapidement la colline vers la clôture. Rendez-vous au [198](#).

350

Vous manquez votre tir et le chien continue à se rapprocher. Soudain, il se jette sur vous, et vous devez saisir votre poignard pour vous défendre.

CHIEN

SAUVAGE

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 5

Menez le combat à son terme en suivant les règles de Combat Rapproché. Vous êtes armé d'un poignard, et le chien peut vous mordre. Chaque coup que vous porterez coûtera donc 1 point d'ENDURANCE supplémentaire à votre adversaire et vice versa. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [89](#).

351

Enfin la route quitte le canyon et, parfaitement rectiligne, se perd à l'infini. Vous regardez votre compas magnétique et vous constatez que vous vous dirigez vers le sud à nouveau. Cependant, à peine avez-vous parcouru quelques kilomètres que vous êtes contraint de vous arrêter devant un barrage que forment deux voitures garées en travers de la route. Deux hommes armés, vêtus d'un uniforme en cuir, marchent vers vous. Arrivés à votre niveau, ils vous disent que le seul moyen que vous ayez de continuer votre chemin vers le sud est de remporter une course de vitesse contre leur meilleur pilote. Si vous perdez l'épreuve, vous serez obligé de faire demi-tour. Brusquement, une voiture se range aux côtés de l'Interceptor. Vous reconnaissez aussitôt la Jaguar Type-E, une voiture classique du siècle dernier. Assis au volant, un homme mince, aux cheveux noirs taillés court et l'air très sûr de lui, vous adresse la parole : « Salut ! je m'appelle Léonardi. Je jouais au

base-ball dans l'équipe des Mets, et maintenant, je fais des courses automobiles. Vous êtes mal parti avec ce vieux tacot, mais bonne chance quand même. » On dégage les deux voitures qui barraient la voie, et vous apercevez plusieurs autres véhicules stationnés le long de la route. Un homme apparaît, un drapeau à la main, prêt à donner le signal du départ. Il abaisse son drapeau d'un mouvement brusque et la course commence. Avant même que vous n'ayez le temps de comprendre ce qui se passe, la Jaguar effectue un départ canon et passe devant vous en rugissant. Si votre moteur est équipé d'un surcompresseur, rendez-vous au [210](#). Sinon, rendez-vous au [358](#).

352

Les roues patinent dans un tourbillon de poussière. Vous ne parvenez pas à arrêter le dérapage de votre voiture qui continue à tourner sur elle-même, avant de finir sa course dans le petit fossé qui borde la route. La voiture blindée se rapproche et vous voyez les jets d'étincelles que crache sa mitrailleuse.

VOITURE

BLINDEE

PUISSANCE DE FEU : 9 BLINDAGE : 20

Votre voiture étant immobilisée, vous devrez déduire 2 points de votre total de PUISSANCE DE FEU pour toute la durée de ce Combat Motorisé. Si vous sortez vainqueur, rendez-vous au [33](#).

353

Vous suivez les sinuosités de la route qui court à travers la campagne, puis vous arrivez enfin à un carrefour d'où part une route plus praticable. Vous regardez de chaque côté de la chaussée mais vous ne voyez aucun véhicule, ni aucun signe de vie. Allez-

vous vous diriger vers l'est (rendez-vous au [61](#)) ou vers l'ouest (rendez-vous au [371](#)) ?

354

L'Interceptor part sur la gauche, mais vous contre-braquez et vous parvenez à maintenir votre voiture dans sa trajectoire. Vous devez maintenant penser rapidement à la tactique que vous allez adopter. Allez-vous accélérer (rendez-vous au [183](#)) ou bien allez-vous freiner et laisser la Ford vous doubler (rendez-vous au [27](#)) ?

355

Les Chiens de la Mort cessent brusquement leurs encouragements lorsque l'Animal ne parvient pas à se relever. Ils se dévisagent. Ils sont sûrement en train de décider s'ils doivent vous laisser repartir ou non. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [316](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [184](#).

356

Allongé sous l'ambulance et sans faire le moindre bruit, vous entendez des pas se rapprocher. La douleur à votre côté est très intense et vous serrez fortement votre revolver. Soudain, une voix d'homme crie : « Hein, imbécile ! Tu as cru que j'étais incapable de suivre des traces de sang ! Jette ton pistolet et sors de là, les mains en l'air ! » Si vous souhaitez obéir à ces ordres, rendez-vous au [325](#). Si vous préférez sortir de dessous l'ambulance en tirant avec votre arme, rendez-vous au [12](#).

357

Perdu dans cette immensité désertique, à des centaines de kilomètres de tout secours, vous ne pouvez rien faire pour

empêcher le poison mortel de se répandre dans tout votre corps. Bientôt, vous sentez vos forces diminuer et, incapable de faire le moindre mouvement, vous ne pouvez plus conduire. Il ne vous reste plus que quelques minutes à vivre avant que le poison ne vous terrasse. Votre aventure prend fin ici.

358

Lancez un dé d'abord pour la Jaguar Type-E, puis pour l'Interceptor. Continuez ainsi jusqu'à ce que l'un des véhicules atteigne un total de 24, ce qui lui permettra de passer le premier la ligne d'arrivée. Si vous gagnez, rendez-vous au [54](#). Si vous perdez la course, rendez-vous au [322](#).

359

A l'intérieur du coffre d'une vieille Ford, vous trouvez quelque chose qui vous fait pousser des cris de joie : un bidon plein d'essence ! Ajoutez 1 point à votre total de CHANCE. Vous emportez le bidon et l'arbalète, et vous marchez à longues enjambées sur les toits des voitures pour retourner à l'Interceptor. Heureusement, elle est toujours là. Et vous voilà bientôt sur la route, à nouveau en direction du sud. Rendez-vous au [149](#).

360

Ambre manque à nouveau son coup, mais vous réussissez à dégager votre bras tandis que vous roulez au sol. L'Animal maintient sa puissante étreinte alors que vous essayez de le saisir à la gorge. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. La tête de l'Animal est maintenant immobilisée et, cette fois-ci, Ambre réussit son coup et assomme votre adversaire avec la clé à molette. Rendez-vous au [376](#).

361

Vous appuyez sur le bouton du pulvérisateur, et aussitôt une flaque d'huile s'étale sur le sol. Le side-car arrive à grande vitesse, dérape, sort de la route, roule dans le sable puis disparaît de votre champ de vision, tandis que vous poursuivez votre chemin. Rendez-vous au [96](#).

362

La départementale s'enfonce droit devant, et vous pouvez progresser rapidement, la route étant relativement peu encombrée par des véhicules abandonnés. Mais après une heure de conduite à vive allure, la route se termine à un croisement. Allez-vous tourner à gauche (rendez-vous au [92](#)) ou à droite (rendez-vous au [153](#))?

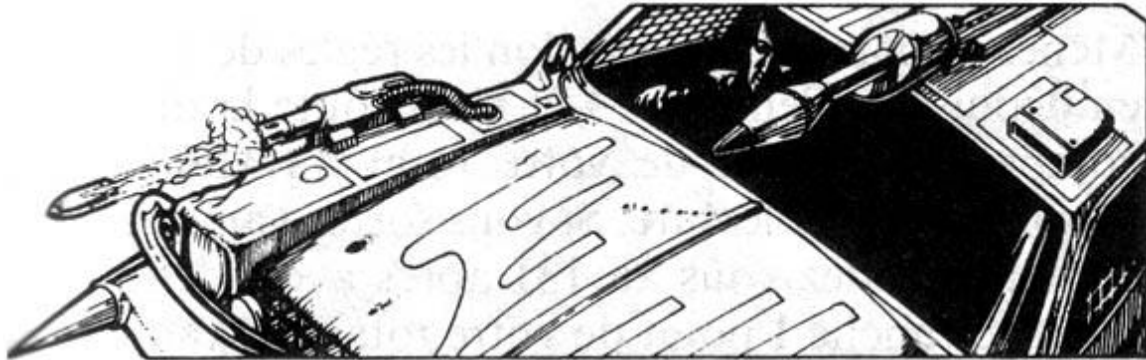
363

L'homme réagit trop lentement et il ne peut éviter le coup. Il s'effondre au sol, inconscient. Vous courez aussi vite que vous le pouvez vers l'Interceptor pour fuir avant que ses amis comprennent ce qui s'est passé. A votre grand soulagement, l'Interceptor démarre au quart de tour et, dans une accélération foudroyante, vous filez sur la route défoncée pour rejoindre la route nationale, que vous empruntez pour vous diriger vers le sud. Rendez-vous au [207](#).

364

Quelques kilomètres plus loin, le moteur commence à avoir des ratés. Finalement, il s'emballe dans une dernière secousse puis il s'arrête définitivement. Le moment que vous redoutiez tant est arrivé : vous n'avez plus d'essence ! Et aucune maison ni aucun signe de vie aux alentours ! Vous vous rendez compte que votre mission est terminée. Vous avez échoué et il ne vous reste plus

qu'à essayer de gagner Nouvelle Espérance à pied et, de là, peut-être, rejoindre San Angelo une nouvelle fois.



365

Tandis que vous traversez le terre-plein vers le motel, vous entendez tout à coup un hurlement derrière vous. Vous vous retournez et vous apercevez deux paires d'yeux surpris par le faisceau de votre lampe électrique. Vous constatez qu'il s'agit des yeux de deux loups qui bondissent sur vous pour vous attaquer. Vous dégainez rapidement et vous visez le plus proche. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [308](#). Si ce même chiffre est supérieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [120](#).

366

L'homme vous ordonne de vous retourner puis il vous assène un violent coup sur la nuque avec la crosse de son fusil. Vous tombez au sol, inconscient, et lorsque vous retrouvez vos esprits, l'homme et votre Interceptor ont disparu ! Vous avez échoué dans votre mission.

367

L'homme vous aperçoit soudain et il crie à ses amis : « Eh, les gars ! devinez quoi ? Nous avons de la visite ! » Pointant son fusil vers vous, il vous ordonne de vous lever et de mettre les mains en l'air. En quelques secondes, vous êtes entouré par dix CHIENS DE LA MORT. Votre sort est désormais entre les mains de cette bande de hors-la-loi du désert. Vous n'accomplirez jamais votre mission.

368

Tandis que vous tirez votre poignard, votre assaillant sort un petit revolver de son étui, dissimulé sous son épaule. Il vous faut vous battre.

BANDIT

HABILETÉ: 7 ENDURANCE: 11

Menez le combat à son terme, en suivant les règles de Tir, mais ajoutez 1 point à votre total d'HABILETE pendant toute la durée du combat car vous bénéficiez de la protection de la portière. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [64](#). Mais si vous avez été touché plus d'une fois, diminuez de 1 point votre total de départ d'HABILETE.

369

L'homme masqué prend les 200 Crédits puis effectue une marche arrière avec l'autocar, libérant l'accès du tunnel. Après avoir franchi le tunnel, vous suivez la route sinueuse qui traverse un canyon profondément encaissé. Rendez-vous au [130](#).

370

Le pneu est trop endommagé pour être réparé. Si vous avez une roue de secours, rendez-vous au [19](#). Si vous avez déjà utilisé vos deux roues de secours, rendez-vous au [336](#).

371

Vous poursuivez votre route vers l'ouest pendant de nombreux kilomètres et vous ne rencontrez que l'embranchement d'une route étroite partant vers le nord. Vous arrivez enfin à un croisement où vous pouvez prendre la direction du sud vers San Angelo. Rendez-vous au [225](#).

372

Vous appuyez sur le bouton de commande du lance-roquettes. L'Interceptor est violemment secouée par le tir et, dans un éclair aveuglant, la roquette explose. Lorsque la fumée se dissipe, vous constatez qu'il ne reste plus rien du barrage. Soudain, vous entendez le vrombissement d'un moteur de moto que l'on fait démarrer et vous apercevez deux motards, armés et vêtus de cuir, surgir de derrière un buisson et s'élancer à toute vitesse sur la route à la hauteur du barrage. Le passager de la moto se retourne et tire en l'air pour vous intimider. Puis la moto disparaît. Si vous souhaitez poursuivre la moto, rendez-vous au [95](#). Si vous préférez la laisser partir, rendez-vous au [309](#).

373

Le side-car roule sur les clous. Deux de ses pneus crèvent et le véhicule quitte la route, finissant sa course dans le sable. En quelques secondes, ils sont déjà très loin. Rendez-vous au [96](#).

374

Vous tirez votre couteau, prêt à attaquer, lorsque le chien se jette sur vous.

CHIEN

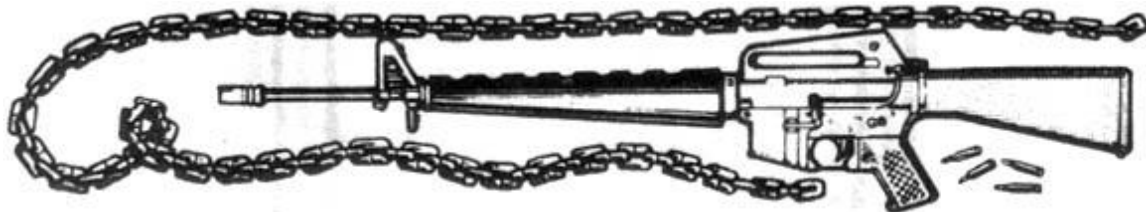
SAUVAGE

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 5

Menez le combat à son terme, en suivant les règles de Tir. Comme vous êtes armé d'un poignard et que le chien peut vous mordre, chaque coup que vous porterez coûtera donc 1 point d'ENDURANCE supplémentaire à votre adversaire et vice versa. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [89](#).

375

Vous décidez de vous emparer du Magnum du hors-la-loi car c'est une arme plus efficace que votre propre revolver. Cela vous permettra dorénavant d'ajouter 1 point à votre total d'HABILETÉ pour tous les prochains combats à armes à feu que vous devrez livrer. Vous tournez la clé de contact et le moteur rugit. Bientôt, vous faites route vers le sud à vive allure. Rendez-vous au [303](#).



376

L'Animal est évanoui mais, ne voulant pas prendre de risques inutiles, vous lui liez cependant les mains. Lorsque vous avez fini de dégager l'Interceptor du break, le soleil est déjà haut à l'horizon. Il déverse sa chaude lumière rouge qui vous redonne tout à coup confiance en vous et vous ne doutez plus du succès de votre mission. Vous repartez vers le sud en laissant derrière vous l'Animal, qui jure maintenant ses grands dieux et appelle ses hommes à l'aide. Rendez-vous au [90](#).

377

Vous ripostez en faisant feu de vos mitrailleuses tout en zigzaguant sur la route pour tenter d'éviter les balles de votre adversaire. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [338](#). Si ce même chiffre est supérieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [191](#).

378

Léonardi sort de la Jaguar, s'avance vers l'Interceptor, puis il vous dit : « Vous êtes un bon pilote mais vous avez encore des progrès à faire pour me battre. Cela dit, maintenant vous feriez mieux de revenir sur vos pas pour rejoindre le canyon. » Vous lui obéissez. Vous voilà bientôt sur la route tortueuse qui traverse le canyon. Vous passez facilement les éboulements et, dès que vous entrez dans le tunnel, vous apercevez avec surprise la clarté du jour à son extrémité. Vous passez le tunnel et, un kilomètre plus loin, vous voyez l'autocar qui en bouchait l'entrée à votre précédent passage. Vous le dépassez puis vous roulez jusqu'à ce que vous arriviez à un embranchement. Vous tournez à gauche et vous vous dirigez vers le sud, en longeant le désert. Rendez-vous au [301](#).

379

Lorsque vous n'êtes plus qu'à quelques kilomètres du pont, le pilote de la Ford flanche et freine brusquement. Vous en profitez pour le dépasser. Irrité par votre sang-froid, votre adversaire essaye avec rage de vous doubler avant que vous ne franchissiez la ligne d'arrivée. Dans une accélération fulgurante, la Ford, grâce à son surcompresseur, se retrouve collée à votre pare-chocs arrière. Vous apercevez la ligne d'arrivée à moins de cent mètres. La Ford peut maintenant vous doubler à chaque instant et vous savez que vous devez tout faire pour l'en empêcher. Allez-vous bloquer le côté gauche de la route (rendez-vous au [20](#)) ou le côté droit (rendez-vous au [80](#))?

380

Vous roulez en direction de Nouvelle Espérance. Vous apercevez bientôt les remparts de la ville et c'est avec soulagement que vous voyez les portes de la cité grandes ouvertes. Des centaines de citoyens accourent lorsque vous pénétrez dans la ville et vous accueillent en véritable héros. Le pétrole que vous rapportez aidera à construire l'avenir. Grâce à vous, le premier pas pour le renouveau de la civilisation vient d'être franchi. Si, de plus, vous avez réussi à délivrer Sinclair, vous pouvez considérer votre mission comme un triomphe.

