

Le Combattant de l'autoroute

Légende explicative

13

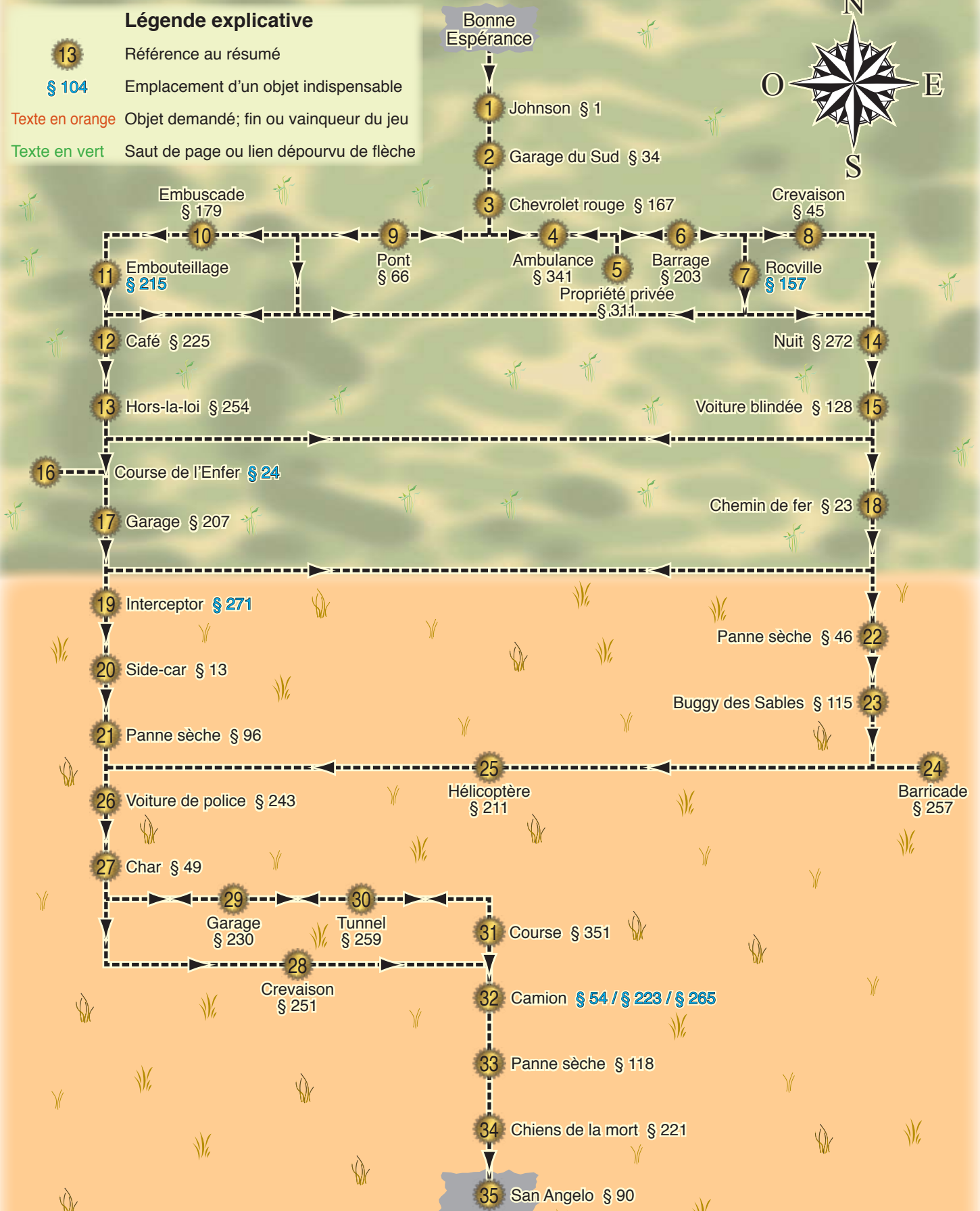
Référence au résumé

§ 104

Emplacement d'un objet indispensable

Texte en orange Objet demandé; fin ou vainqueur du jeu

Texte en vert Saut de page ou lien dépourvu de flèche



<p>1</p>	<p>1</p>	<p>Johnson:</p> <ul style="list-style-type: none"> Quitter ville: 2 Sortir: <ul style="list-style-type: none"> Avouer: + informations 2 Guerrier: - 1 CHANCE <ul style="list-style-type: none"> Convaincre: Tenter chance <ul style="list-style-type: none"> Chance: + informations 2 Malchance: <ul style="list-style-type: none"> Dégainer: Tenter habileté <ul style="list-style-type: none"> Malhabile: <ul style="list-style-type: none"> Soigner blessures: <ul style="list-style-type: none"> Abattre: Tenter habileté <ul style="list-style-type: none"> Habile: 2 Attendre: CHIEN SAUVAGE: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 5 <ul style="list-style-type: none"> Malhabile: <ul style="list-style-type: none"> Habile: + informations 2 Ramper: - 1 ENDURANCE 2 Vainqueur: 2
<p>2</p>	<p>34</p>	<p>Garage du Sud:</p> <ul style="list-style-type: none"> Quitter vers autoroute: 3 Conversation: <ul style="list-style-type: none"> Obéir: FIN DU JEU Se battre: GANGSTER: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 10 <ul style="list-style-type: none"> Vainqueur: <ul style="list-style-type: none"> Poursuite: + chaîne 3 Poursuite: - 1 CHANCE 3 Inconscience: FIN DU JEU
<p>3</p>	<p>167</p>	<p>Chevrolet rouge: CHEVROLET ROUGE: PUISSANCE FEU 8 / BLINDAGE 15</p> <ul style="list-style-type: none"> Vainqueur: - essence <ul style="list-style-type: none"> Est: 4 Ouest: 9
<p>4</p>	<p>341</p>	<p>Ambulance:</p> <ul style="list-style-type: none"> Continuer Est: <ul style="list-style-type: none"> Continuer Est: 6 Sud: 5 Examiner: <ul style="list-style-type: none"> Ouvrir porte: - 1 dé ENDURANCE <ul style="list-style-type: none"> Cacher herbe: Tenter chance <ul style="list-style-type: none"> Malchance: - 1 dé END. / - 2 HAB. durant ce combat / - 1 HAB. si touché + d'une fois Chance: - 2 HAB. durant ce combat / - 1 HAB. si touché + d'une fois Cacher ambulance: <ul style="list-style-type: none"> Obéir: FIN DU JEU Obéir: <ul style="list-style-type: none"> Lancer couteau: Tenter chance <ul style="list-style-type: none"> Malchance: FIN DU JEU Chance: Tenter chance <ul style="list-style-type: none"> Chance: <ul style="list-style-type: none"> Est: 6 Sud: 5 Malchance: - 1 dé ENDURANCE <ul style="list-style-type: none"> Est: 6 Sud: 5 Tirer: BANDIT DE GRAND CHEMIN: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 12 <ul style="list-style-type: none"> Vainqueur: + 150 crédits / + coup de poing américain
<p>5</p>	<p>311</p>	<p>Propriété privée:</p> <ul style="list-style-type: none"> Passer outre: FIN DU JEU Rejoindre carrefour: <ul style="list-style-type: none"> Tourner à droite: 6 Prendre à gauche: 9 «Traverser»

<p>6</p>	<p>203</p>	<p>Barrage:</p> <ul style="list-style-type: none"> Demi-tour: - 1 CHANCE 5 → Poursuivre: MOTO: PUISSANCE FEU 6 / BLINDAGE 9 Roquette: - 1 roquette → Laisser partir: 7 ou 8 Contourner: - 1 CHANCE → Conduire: - 2 BLINDAGE / - 2 PUISS. durant combat MOTO BLINDÉE: PUISS. FEU 6 / BLINDAGE 9 Arrêter et rester: - un dé + 2 BLINDAGE Arrêter et sortir: - 2 BLINDAGE Combattre: 1^{ER} MOTARD: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 15 2^E MOTARD: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 17 - 1 HABILITÉ si perdu plus d'un assaut Malchance: → Obéir: FIN DU JEU Chance: + carte / + 200 crédits - roue secours 7 ou 8 Vainqueur: → Est: 7 ou 8 → Ouvrir sacoche: + menottes + carte + 200 crédits 7 ou 8 Vainqueur: → Changer roue: - roue secours 7 ou 8
<p>7</p>	<p>157</p>	<p>Rocville: Tenter chance</p> <ul style="list-style-type: none"> Chance: → Demi-tour: 8 Malchance: - 2 dés BLINDAGE → Poursuite: → Maisons: Tenter habileté Malhabile: - 2 dés BLINDAGE Tenter chance Habile: Tenter chance Roquette: - 1 roquette → Examiner: Délivré Sinclair / + 1 CHANCE Chance: → Sud: 12 ou 14 Malchance: - 2 dés BLINDAGE → Sinon: FIN DU JEU Maison: → Droite: - 1 dé END. - 1 CHANCE Gauche: + cisailles Supermarché: + 2 ENDURANCE + essence Quitter: → Sud: 12 ou 14
<p>8</p>	<p>45</p>	<p>Crevaion: Tenter chance</p> <ul style="list-style-type: none"> Chance: Tenter chance → Chance: 14 Malchance: - 2 dés BLINDAGE Tenter habileté Malhabile: - 1 dé ENDURANCE Habile: BANDIT: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 11 + 1 HAB. durant ce combat / - 1 HAB. si perdu plus d'un assaut Malchance: Roue secours → Non: FIN DU JEU Oui: - roue secours 14
<p>9</p>	<p>66</p>	<p>Pont:</p> <ul style="list-style-type: none"> Demi-tour: 4 TRAVERSER: Tenter habileté → Malhabile: FIN DU JEU Habile: Tenter habileté → Habile: 10 ou 12 ou 14 Malhabile: - 2 dés BLINDAGE 10 ou 12 ou 14

<p>10</p>	<p>179</p>	<p>Embuscade: → <u>Continuer:</u> 11 → <u>Malchance:</u> FIN DU JEU</p> <p>→ <u>S'arrêter:</u> Tenter chance → <u>Chance:</u> - 2 ENDURANCE</p> <p>1^{ER} MOTARD: HABILITÉ 7 / ENDUR. 13 2^E MOTARD: HABILITÉ 5 / ENDUR. 14 - 1 HAB. si perdu plus d'un assaut <u>Vainqueur:</u> + poignard de jet 11</p>
<p>11</p>	<p>215</p>	<p>Embouteillage: → <u>Sud:</u> 12 ou 14</p> <p>→ <u>Jeter œil:</u> + barre de fer → <u>Retourner:</u> 12 ou 14</p> <p>→ <u>Fouiller:</u> + essence / + 1 CHANCE 12 ou 14</p>
<p>12</p>	<p>225</p>	<p>Café: → <u>Sinon:</u> FIN DU JEU</p> <p>→ <u>Essence:</u> - essence → <u>Interceptor:</u> + 2 ENDURANCE 13</p> <p>→ <u>Abri:</u> → <u>Rouler:</u> Tenter habileté → <u>Habile:</u> 13</p> <p>→ <u>Abri:</u> → <u>Hangar:</u> Tenter chance → <u>Malchance:</u> - 2 dés BLINDAGE + 1 ENDURANCE 13</p> <p>→ <u>Abri:</u> → <u>Conduire:</u> → <u>Voiture:</u> + 2 ENDURANCE 13</p> <p>→ <u>Abri:</u> → <u>Au-dessus:</u> Lancer un dé</p> <p>→ <u>Au-dessus:</u> 1 à 3: + 2 ENDURANCE 13</p> <p>→ <u>Au-dessus:</u> 4 à 6: + 3 ENDURANCE</p> <p>→ <u>Abri:</u> → <u>Chance:</u> + 2 ENDURANCE</p> <p>→ <u>Abri:</u> → <u>Malchance:</u> - 1 dé ENDURANCE</p> <p>→ <u>Abri:</u> → <u>Interpeller:</u> FIN DU JEU</p> <p>→ <u>Abri:</u> → <u>Inspecter café:</u> → <u>Repartir:</u> 13</p> <p>→ <u>Abri:</u> → <u>Se ruer sur lui:</u> Tenter habileté → <u>Habile:</u> + 1 CHANCE 13</p> <p>→ <u>Abri:</u> → <u>Se ruer sur lui:</u> Tenter habileté → <u>Malchance:</u> FIN DU JEU</p>
<p>13</p>	<p>254</p>	<p>Hors-la-loi: Lancer un dé → 4 à 6: + 1 CHANCE 16 ou 17 ou 18</p> <p>→ 1 à 3: - 2 dés BLINDAGE / Tenter chance → <u>Chance:</u> 16 ou 17 ou 18</p> <p>→ 1 à 3: - 2 dés BLINDAGE / Tenter chance → <u>Malchance:</u></p> <p>HORS-LA-LOI: HABILITÉ 9 / ENDURANCE 12 - 2 HABILITÉ lors du premier assaut - 1 HABILITÉ si perdu plus d'un assaut <u>Vainqueur:</u> + magnum (+ 1 HABILITÉ) 16 ou 17 ou 18</p>
<p>14</p>	<p>272</p>	<p>Nuit: → <u>Essence:</u> - essence → <u>Interceptor:</u> + 2 ENDURANCE 15</p> <p>→ <u>Sinon:</u> FIN DU JEU → <u>Rouler:</u> Tenter habileté → <u>Habile:</u> 15</p> <p>→ <u>Rouler:</u> Tenter habileté → <u>Malchance:</u> - 2 dés BLINDAGE + 1 ENDURANCE 15</p>
<p>15</p>	<p>128</p>	<p>Voiture blindée: → <u>Clous:</u> Tenter chance → <u>Chance:</u> 16 ou 17 ou 18</p> <p>→ <u>Clous:</u> Tenter chance → <u>Malchance:</u></p> <p>→ <u>Clous:</u> Tenter chance → <u>Huile:</u> Lancer un dé → 1 à 5: 16 ou 17 ou 18</p> <p>→ <u>Clous:</u> Tenter chance → 6: → <u>Tête-à-queue:</u> Tenter chance</p> <p>→ <u>Clous:</u> Tenter chance → <u>Chance:</u> VOITURE BLINDÉE: PUISS. FEU 9 / BLINDAGE 20 <u>Vainqueur:</u></p> <p>→ <u>Clous:</u> Tenter chance → <u>Malchance:</u> VOITURE BLINDÉE: PUISSANCE FEU 9 / BLINDAGE 20 - 2 PUISS. FEU durant ce combat <u>Vainqueur:</u> - 1 ENDURANCE 16 ou 17 ou 18</p>

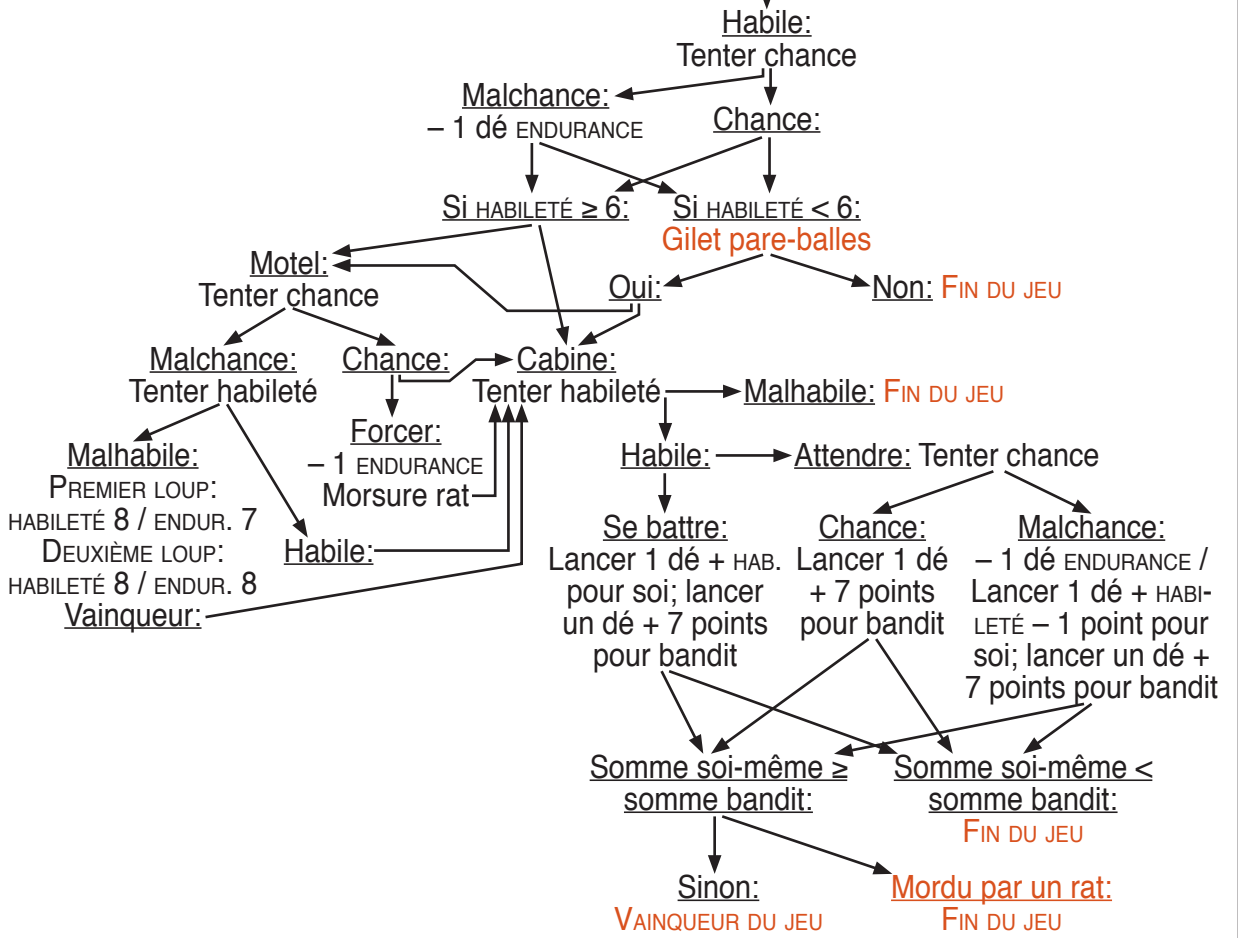
<p>20</p>	<p>13</p>	<p>Side-car: - 1 BLINDAGE → Mitrailleuse: SIDE-CAR: PUISSANCE FEU 9 / BLINDAGE 8 Vainqueur: 21 → Huile: - huile 21 → Clous: - clous / Lancer 1 dé → 5 ou 6: ↑ → 1 à 4: 21</p>
<p>21</p>	<p>96</p>	<p>Panne sèche: → Essence: - essence 26 → Sinon: FIN DU JEU</p>
<p>22</p>	<p>46</p>	<p>Panne sèche: → Essence: - essence 23 → Sinon: FIN DU JEU</p>
<p>23</p>	<p>115</p>	<p>Buggy des Sables: PREMIER BUGGY DES SABLES: PUISSANCE FEU 7 / BLINDAGE 10 DEUXIÈME BUGGY DES SABLES: PUISSANCE FEU 8 / BLINDAGE 11 Vainqueur: 24 ou 25</p>
<p>24</p>	<p>257</p>	<p>Barricade: → Continuer: FIN DU JEU → Obéir: 25</p>
<p>25</p>	<p>211</p>	<p>Hélicoptère: → Obéir: - roquettes / - huile / - clous / - 2 CHANCE 26 → Ouvrir feu: HÉLICOPTÈRE: PUISSANCE FEU 8 / BLINDAGE 11 - 2 BLINDAGE durant ce combat Vainqueur: 26</p>
<p>26</p>	<p>243</p>	<p>Voiture de police: → Continuer: 27 → Sinon: 27 → S'arrêter: → Barre de fer: + gilet pare-balles / + 1 CHANCE / + 1 HABILITÉ 27</p>
<p>27</p>	<p>49</p>	<p>Char: CHAR: PUISSANCE FEU 9 / BLINDAGE 15 Vainqueur: → Est: 29 → Sud: - 1 CHANCE → Sud: FIN DU JEU → Est: 28</p>
<p>28</p>	<p>251</p>	<p>Crevaion: → Roue secours: - roue secours 32 → Sinon: FIN DU JEU</p>
<p>29</p>	<p>230</p>	<p>Garage: → Poursuivre: 30 → Est: 30 → S'entretenir: → Faire réparer: - 200 crédits / + 10 BLINDAGE 30</p>
<p>30</p>	<p>259</p>	<p>Tunnel: → Duel: DUELLISTE: HAB. 9 / END. 9 Après 1 assaut: 31 → Acquitter: - 200 crédits → Piler: + 1 CHANCE 31 → Accélérer: Tenter chance → Chance: 31 → Malchance: - 2 dés BLINDAGE 31</p>

<p>31</p>	<p>351</p>	<p>Course: → <u>Supercompresseur:</u> Lancer un dé à plusieurs reprises pour la Jaguar puis pour soi-même (+ 1 point à soi-même à chaque lancer)</p> <p><u>Sinon:</u> Lancer un dé à plusieurs reprises pour la Jaguar puis pour soi-même</p> <p>Jaguar est la première à atteindre 24 points: → Interceptor est la première à atteindre 24 points: 32</p> <p>Contourner: Tenter habileté → Suivre ordre: - 1 CHANCE 32</p> <p>Habile: → Clous ou huile: - clous ou - huile TOYOTA: PUISSANCE FEU 9 / BLINDAGE 15 Vainqueur: 32</p> <p>Malhabile: FIN DU JEU</p> <p>Est: 28 Vainqueur: 32</p> <p>Sud: FIN DU JEU</p> <p><u>Sinon:</u> TOYOTA: PUISSANCE FEU 9 / BLINDAGE 15 JAGUAR TYPE-E: PUISSANCE FEU 10 / BLINDAGE 12 COMMODORE: PUISSANCE FEU 8 / BLINDAGE 13</p>
<p>32</p>	<p>54 223 265</p>	<p>Camion: → Continuer: 33</p> <p>→ Inspecter camion: → <u>Tuyau plastique: + essence</u> / + 1 CHANCE 33</p> <p><u>Sinon:</u> 33</p>
<p>33</p>	<p>118</p>	<p>Panne sèche: → <u>Essence:</u> - essence → Réparations de fortune: + 2 BLINDAGE 34</p> <p>→ <u>Sinon:</u> FIN DU JEU</p> <p>→ <u>Sinon:</u> 34</p>
<p>34</p>	<p>221</p>	<p>Chiens de la mort: Tenter chance → Malchance: JEEP: PUISSANCE FEU 9 / BLINDAGE 14 Vainqueur:</p> <p>→ Chance: Tenter chance</p> <p>Malchance: Tenter chance → Chance: + 4 ENDURANCE Tenter chance</p> <p>Chance: → Cisailles: → Rester tapi: FIN DU JEU</p> <p>Malchance: → Bondir: → <u>Coup de poing américain:</u> → Habile: → Malhabile: FIN DU JEU</p> <p>Sinon: Tenter chance → Chance: Malchance: FIN DU JEU</p> <p>END. ≥ 10: BREAKCUSTOMISÉ: PUISSANCE FEU 10 BLINDAGE 19 Après 3 assauts: Tenter habileté → Habile: → Malhabile: FIN DU JEU</p> <p>END. < 10: Tenter habileté → Habile: → Malhabile: FIN DU JEU</p> <p>Habile: → Corps à corps: ANIMAL: HABILITÉ 11 / ENDURANCE 16 Vainqueur: Tenter chance</p> <p>Tir: 1^{ER} CHIEN DE LA MORT: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 13 2^E CHIEN DE LA MORT: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 14 - 1 HABILITÉ si perdu plus d'un assaut Vainqueur: - 2 ENDURANCE / Lancer un dé</p> <p>3 à 6: 35</p> <p>1 ou 2: - 2 ENDURANCE / Lancer un dé → 3 à 6: 35</p> <p>→ 1 ou 2: - 2 ENDURANCE 35</p> <p>Malchance: 1^{ER} CHIEN DE LA MORT: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 13 2^E CHIEN DE LA MORT: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 14 - 1 HABILITÉ si perdu plus d'un assaut Vainqueur: 35</p> <p>Chance: 35</p>

35

90































































San Angelo: + 1 HABILITÉ / + 4 ENDURANCE / Tenter habileté → Malhabile: FIN DU JEU



Malhabile:
PREMIER LOUP:
HABILITÉ 8 / ENDUR. 7
DEUXIÈME LOUP:
HABILITÉ 8 / ENDUR. 8
Vainqueur:

Sinon:
VAINQUEUR DU JEU

Mordu par un rat:
FIN DU JEU

Origine	Inventaire  = Dotation initiale	Utilisation
Liste des objets		
	Trousse de secours avec 10 doses de médicaments (+ 4 ENDURANCE)	 
	4 roquettes	  
	3 boîtes de clous	   
	2 réservoirs à huile	   
	2 roues de secours	  
	Essence	
	Lampe électrique / Compas magnétique / Revolver / Poignard	
	Chaîne	
	Coup de poing américain	 
	Menottes	
	Carte	
 	Essence	 
	Cisailles (pince coupante)	
	Poignard de jet	
	Barre de fer	
	Magnum	
	Essence	 
	Surcompresseur	
	Grenade	
	Roue de secours	
	Tuyau plastique	
	Gilet pare-balles	
	Essence	
Où trouver et où utiliser des crédits ?		
	200 crédits	200 crédits 
	150 crédits	100 crédits 
	200 crédits	200 crédits 
		200 crédits 
Résumé achevé par Jean-Philippe Coppex le 1 ^{er} janvier 1987		