A SZÁGULDÓ HARCOS sorozat kötetei:

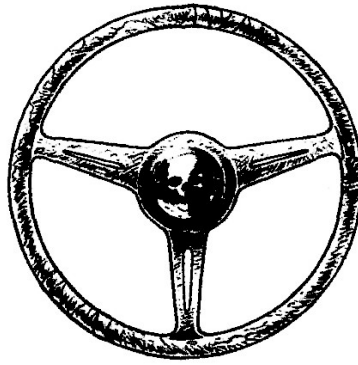
1. ORSZÁGÚTI POKOL
2. SLAUGHTER HEGYI FUTAM
3. AZ OMEGA ZÓNA
4. KALIFORNIAI VISSZASZÁMLÁLÁS

Joe Dever

SZÁGULDÓ HARCOS

2. könyv

SLAUGHTER HEGYI FUTAM



Zagor.hu

A mű eredeti címe
Freeway Warrior
no. 2 – Slaughter Mountain Run

Fordította
van20

Elrendezés és kiegészítés
runner, FireFoX és Hullgrim

Borító illusztráció
Lukas Thelin

Borító szerkesztés
runner

Illusztráció
Ryan Lovelock, Lukas Thelin
és Kovács József

Concept © Joe Dever, 1988
Text © Joe Dever, 1988
Illustrations © Ryan Lovelock és Lukas Thelin, 2017
Kovács József, 2020
Map © Francesco Mattioli, 2017
Hungarian |z| Zagor.hu, 2021

TARTALOM

Térkép 6

Akciótáblázat 8

Katasztrófa-kalendárium 11

Cal története 15

játékszabályok 28

Túlélő képességek 29

Felszerelés 31

fegyverek 34

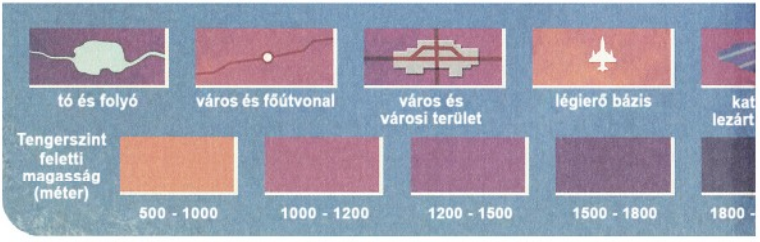
közelharc 36

SLAUGHTER HEGYI FUTAM 39

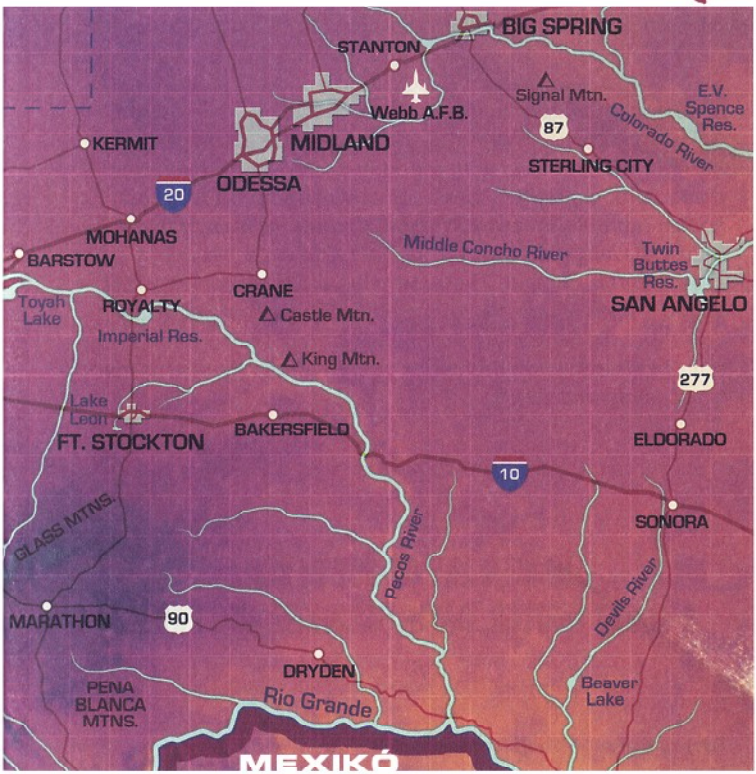
TEXAS ÁLLAMI

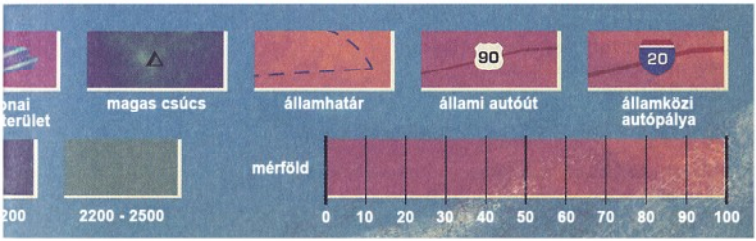
NYUGAT-TEXAS

© 2017



TÉRKÉP VÁLL. XX





CAL PHOENIX

TÚLÉLŐ KÉPESSÉGEK

AUTÓVEZETÉS	
CÉLLÖVÉS	
TALPRAESETTSÉG	
ÜGYESSÉG	
TALÁLÉKONYSÁG	

HÁTIZSÁK

NINCS TÚLTERHELVE

1
2
3
4

-1 ÜGYESSÉG PONT CSÖKKENÉS

5
6
7
8
9

-2 ÜGYESSÉG PONT CSÖKKENÉS

10

ELSŐSEGÉLY-CSOMAG

+	+	+
+	+	+
+	+	+
+	+	+

KULACS

☐	TELI
☐	6 DECI
☐	4 DECI
☐	2 DECI

FELJEGYZÉSEK

LŐFEGYVEREK

PISZTOLY
KALIBER 9 MM-ES
TŰZGYORSASÁG 1

GÉPPISZTOLY
KALIBER 9 MM-ES
TŰZGYORSASÁG 6

SÖRÉTES PUSKA
KALIBER 12-ES PATRON
TŰZGYORSASÁG 1

-1 ÜGYESSÉG PONT CSÖKKENÉS

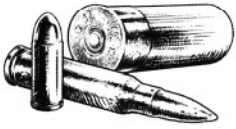
KARABÉLY
KALIBER 7,62 MM-ES
TŰZGYORSASÁG 1

-1 ÜGYESSÉG PONT CSÖKKENÉS

KÖZELHARCI FEGYVEREK

HARCI ÉRTÉKEK

HARCÉRTÉK	KONDÍCIÓ



TÁRTÁSKA

KALIBER	MENNYISÉG	MÉRET	HELYFOGLALÁS
9 MM-ES		1x	
7,62 MM-ES		2x	
12-ES PATRON		4x	
TELJES HELYFOGLALÁS			

A Tártáskában 40 hely van. Ha ennél több helyre van szükséged, a hátizsákodba is pakolhatod a lőszereket. (40 helyet foglaló töltény 1 tárgynak számít.)

KÖZELHARC

CAL		ELLENFÉL
KONDÍCIÓ	KÜZDŐÉRTÉK	KONDÍCIÓ

0 KONDÍCIÓ = HALÁL

Katasztrófa-kalendárium

2001 – 2015

Soha nem látott mértékben dúl a világméretű terrorizmus. A politikai célok elérését szolgáló erőszakhullám mögött a HAVOC névre hallgató nemzetközi bűnszövetkezet áll. (HAVOC = Hijack, Assassination and Violent Opposition Consortium, azaz Ellenzéki konzorcium gépeltérítés, merényletek és erőszakos cselekedetek végrehajtására.)

2011 – 2016

A HAVOC ellenőrzése alá vonja több kisebb, illetve szegény sorsú ország kormányszerveit. A szervezet terroristái fegyvereket, kiképzést és szükség esetén menedéket kapnak ezekben az „Elátkozott” országokban.

2016 – 2021

A fejlett világ országainak behódoltatása érdekében a HAVOC nap nap után hajt végre gyilkos merényleteket, rabol el befolyásos államférfiakat, robbant pokolgépeket olaj- és gázfinomítók területén. A világ vezető hatalmai az egyre feszültebbé váló nemzetközi helyzet és a felháborodott közvélemény nyomása ellenére szilárdan kitartanak elveik mellett, nem hajlandók teljesíteni a HAVOC követeléseit.

2021

Egy rendkívüli csúcstalálkozón merénylet áldozatául esik az Egyesült Államok elnöke és a kínai miniszterelnök. Az USA, Kína és több, gazdaságilag fejlettebb európai nemzet létrehozza a Világ Védőinek Szövetségét (VVSZ), és hadat üzen a HAVOC-nak. Az „Elátkozottak” területeit megszállás alá helyezik, több ezer HAVOC-ügynököt ejtenek foglyul.

2022

A HAVOC életfogytig tartó szabadságvesztésre ítélt főkolomposait az ún. „sötét tömlöcökbe”, föld alá telepített, szökésbiztos börtönökbe szállítják, hogy meghiúsítsák esetleges szökési kísérleteiket, illetve elejét vegyék a még mindig szabadlábon lévő HAVOC-ügynökök szöktetési terveinek.

2023

Új alvilági vezetés alakul ki a szervezet szétszórt maradványainak egyesítésére, a HAVOC bosszújának kitervelésére.

2024

HAVOC-ügynökök támadást intéznek egy VVSZ-szerelvény ellen, amelynek rakományát tizenhét, megsemmisítésre szánt, egyenként 100 kilotonnás nukleáris robbanófej képezi. A vonatot működésképtelenné teszik, halált hozó terhét elrabolják.

2025. január 1.

A bűnszövetkezet megkaparint egy, a VVSZ tulajdonát képező műsorszóró műholdat, amelynek segítségével aztán dermesztő ultimátumot tesz közzé. A tizenhét

darab nukleáris robbanófejet elrejtették az USA, Kína és Európa fejlett országainak nagyvárosaiban. A szervezet a „sötét tömlöcökben” fogva tartott valamennyi HAVOC-ügynök haladéktalan elengedését, valamint 2000 milliárd dollár értékű aranyrúd átadását követeli. Amennyiben ezt nem teljesítik, készek egyesével felrobbantani az atomtölteteket, egészen addig, amíg követelésüket hiánytalanul meg nem kapják. Huszonnégy órás türelmi időt szabnak meg. A VVSZ vezetők kihirdetik a rendkívüli állapotot, és a határidő enyhítéséért folyamodnak. A HAVOC elutasítja a kérést.

január 2.

Franciaországban, a Párizstól tíz mérföldre délre fekvő Brie atomerőművében felrobban az első atomtöltet. A nukleáris kataklizmának és az azt követő sugárfertőzésnek több milliónyi áldozata van. A HAVOC megismétli feltételeit, és újabb huszonnégy óra haladékot ad.

január 3. Az „Utolsó Nap”.

A Világ Véderőinek Szövetsége ügynökei egy csendes-óceáni szigeten rábukkannak a HAVOC főhadiszállásra. Villámgyorsan érkezik a parancs: a létesítményt megszállni, majd személyzetével együtt elpusztítani. A támadás gyors és hatékony, az épületkomplexumot rövid időn belül lerohanják, a HAVOC-ügynököket felkoncolják. Ugyanakkor, a sors fintoraként, miközben a VVSZ a győzelem hírének szétkürtölésén fáradozik, a HAVOC útjára indítja végső bosszújának gépezetét. Működésbe lép egy, a szigeten elrejtett, időzített adóvevő. A berendezés nagyfrekvenciájú rádiójeleket küld a Föld körül keringő telekommunikációs műhold felé, mely aztán a felerősített jeleket

visszairányítja a Föld felszínére, ahol is a rádióhullámok aktiválják a még meglevő robbanófejeket. Az első detonációk hatására végzetes láncreakció indul be, sorra lobbannak lángra az északi félteke katonai és polgári célokat szolgáló nukleáris létesítményei. Néhány napon belül több száz milliónyi ember veszti életét. A visszamaradó sugárzó anyagok és a Föld éghajlatában bekövetkező drasztikus változások hatására még ennél is több áldozattal járnak a katasztrófát követő évek.

2025 – 2032

A bolygón dúló szélviharok hatalmas mennyiségű finom port visznek magukkal a légkörbe, minek következtében csak igen kevés napfény éri el a földfelszínt. Az átlaghőmérséklet drámai lecsökkenésének hatására a túlélők föld alá kényszerülnek. A távközlési rendszerek működését gamma sugárzás teszi lehetetlenné, sem rádióhullámok, se műholdak vagy kábelek révén sincs mód kapcsolatot teremteni. A sötétség évei alatt a túlélők egymástól teljesen elszigetelt csoportjai kolóniákat hoznak létre.

2032 – 2033

A porfellegeket szállító viharok lassacskán megszelídülnek, a nap sugarai ismét képesek áthatolni a légkörön, így felolvadhat az átfagyott földfelszín. A radioaktív sugárzás mértéke elviselhető szintre áll be, felbukkannak a túlélők, hogy újra birtokba vegyék azt a keveset, ami az általuk egykor ismert világból fennmaradt.

Cal története

A neved Cal Phoenix, 2003-ban születtél hálaadás napján. A túlélők egyike vagy. Az Utolsó Nap előtt két fiú- és egy lánytestvéred volt, a szüleitek házában éltetek Kaliforniában. A nyári szünetekben a kék Csendes-óceánon, Catalina Island környékén vitorláztatok apád hajóján. Ezek a legkedvesebb emlékeid, de ugyanilyen élénken élnek emlékeidben a téli vakációk is, amikor a család Dallasba hajtott, hogy Jonas nagybátyáddal és Betty-Ann nagynénéddel töltsétek a karácsonyt. A texasi karácsonyok közül a 2024-es volt a legemlékezetesebb. Ez volt az utolsó alkalom is, hogy élve láttad a családodat.

A szüleid lemondták az az évi dallasi utat. Az olajhiány felnyomta a benzin árát literenként 8 dollárra, és már csak a gazdagok engedhettek meg hosszabb utazásokat, még napelemekkel felszerelt autók esetén is. Olyan csalódott voltál a hírektől, hogy gyalog vágtál neki az 1300 mérföldes dallasi útnak, de szerencsére apád három mérföld után utolért. Amikor Jonas bácsikád és Betty-Ann nénikéd megtudták, mit csináltál, meggyőzték a szüleidet, hogy legalább te hadd töltsd velük a karácsonyt a Denton melletti farmjukon.

Amikor megláttad őket az Addison reptéren landolás után, tudtad, hogy emlékezetes szünidő lesz. Jonas bácsikád olajjal üzletelt. Ezt csinálta, mióta ’08-ban lediplomázott a Texasi Egyetemen geológus végzettséggel. Azután nyáron főmérnök lett az Austin mellett épülő olajbányánál. Egész Texasban nem akadt párja, és karácsonyi ajándékként elintézte, hogy körbevezethessen téged az egész föld alatti létesítményben.

Újév napján korán útra keltetek a bányához, mely 200 mérföldre délre feküdt Dallastól. Az út két napot vett igénybe, egy éjszakai megállóval Wacóban, mivel a kormány sebességkorlátozást vezetett be az üzemanyag-megtakarítás érdekében, így az autópályákon is legfeljebb óránként 15 mérfölddel lehetett haladni. Lassú utazás volt, a rádióban folyamatosan a HAVOC legutóbbi gaztetteiről jelentettek, de téged mégis az tartott izgalomban, hogy milyen lesz felfedezni a végtelen hosszú föld alatti alagutakat.

A bánya bejáratánál egy VVSZ-osztag járőrözött. Esetleges szabotázst akartak megelőzni, mert az olajbányák és olajkutak mindenhol a HAVOC elsődleges célpontjainak számítottak. Hivatalosan az ünnep miatt zárva volt a bánya, de Jonas bácsi bármikor beléphetett, így a papírok ellenőrzése után beengedtek. Hatalmas komplexum volt, biztonsági okokból teljesen önellátó. Egy központi liftakna vitt számos munkaszintre, amiken voltak laboratóriumok, szerelőműhelyek, sőt még finomítók is, hogy azonnal fel lehessen dolgozni a kőből kinyert drága folyadék egy részét. Jonas bácsi épp a finomítók működését magyarázta 100 méterrel a föld alatt, amikor megtörtént.

A föld rázkódott, ahogy ez első távoli robbanások lökéshulláma elérte a bányát. Arra is jól emlékszel, először azt hitted, egy földrengésnek vagy tanúja, mint ahogy az oly sokszor megesett veled kaliforniai gyermekkorod során. De ahogy sorra omlottak be a felszínhez közelebb eső szintek, rádöbbentél a szörnyű valóságra. Az elképzelhetetlen megtörtént.

Kezdetben nem lehetett tudni, mekkora pusztítás ment végbe a felszínen. A föld mélyében a vészgenerátorok automatikusan beindultak, amikor elment az áram. A rengések hamar csillapodtak, ezért bácsikád és nénikéd azt hitte, csak kisebb kár lehetett odafenn. Jonas bácsi biztosra vette, hogy a hadsereg mentőexpedíciót küld utánatok, és pár nap, legfeljebb egy hét múlva kivisznek titeket. Betty-Ann nénikéd is bizakodó volt. Elvégre 200 ember egy teljes havi ellátására elegendő élelmiszerkészlet állt a rendelkezésetekre. Nem is sejtette, hogy ti hárman végül az utolsó morzsáig felélitek majd a tartalékokat, mint ahogy azt sem, hogy a bánya lesz az otthonotok, menedéketek és egyben börtönötök is életetek elkövetkező nyolc évében.

Egy hónappal az Utolsó Nap után elfogadtátok, hogy nem lesz mentőakció. Napokig ültetek csendben, reménykedve és imádkozva ásatás hangjaira vagy a rádió megszólalására várva. Ám kizárólag a földet eltakaró gamma sugárzás statikus recsegése volt hallható. Nagybátyád azt mondta, ha ki akartok jutni a felszínre, ásnotok kell a központi liftaknában. Nagyon veszélyes volt felfelé haladni az összetömörödött betontörmeléken és görbe acélgerendákon keresztül, de remény sem volt arra, hogy ezen kívül más úton kijuthatnátok. Fájdalmasan lassan haladtatok, de céltudatosan, bár féltetek attól, mi várhat rátok a felszínen.

A bányában töltött idő alatt hasznos túlélési leckéket tanultál. Bácsikád megmutatta, hogyan lehet az olajból benzint finomítani, hogy futhassanak a generátorok; hogyan lehet friss vizet nyerni a porózus kőből; hogyan lehet tartalék alkatrészeket készíteni, hogy a létfontosságú gépeket megjavíthassátok. Betty-Ann nénikéd régen ápolónő, aztán gimnáziumi tanár volt Dentonban, így nem csak folytatta az oktatásodat, de fitten és egészségesen is tartott. Szeretetük és támogatásuk mellett cseperedtél a sötét föld alatti tömlöcben, de óriási súlyként nehezedett rád szüleid és testvéreid elvesztése. Megfogadtad, hogy egy napon valahogy visszafizeted kedvességüket azzal, hogy vigyázol majd rájuk.

2032. szeptemberének elején végre-valahára sikerült kitörnötök a felszínre. Nagynénéd biztos volt benne, hogy még veszélyesen magas a radioaktivitás szintje, ezért nehezen hagyta ott a bányát. Az utolsó hónapokban viszont a statikus rádiózaj egyre tisztább lett, ezzel Jonas bácsikád meggyőzte, hogy most már biztonságosan lehet odafenn élni.

A környező vidék úgy festett, mintha egy idegen bolygón lennétek. Ez nem lehet a Föld, ugye?! Csak néhány építmény vészelte át az Utolsó Nap utáni években a világot legyaluló hóviharokat és kegyetlen hideget, most pedig, ahogy a por leülepedett és a nap visszatért, Austin egykor termékeny mezői napégette kősivatagra emlékeztettek, megszórva a letűnt civilizáció emlékeivel. Az első néhány nap során, amikor nekivágtatok a vad világ felfedezésének, könnyűszerrel hihettétek, hogy ti hárman vagytok az egyedüli túlélők. De az ötödik nap reggelén nagybátyád sikeres rádiókapcsolatot létesített egy Ewell nevű családdal, akik McKinney romjai közelében, Dallastól harminc mérföldnyire északra éltek. Ők elmesélték, hogy másokkal is rádiókapcsolatban állnak, akik valahogy túlélték a világméretű katasztrófát. Többségük elszigetelve élt, helyhez kötötte őket az üzemanyag, víz és élelmiszer hiánya. Akik tudtak mozogni, azokat arra kérték, költözzenek hozzájuk McKinneybe, és építsenek közösséget. Sokan már el is indultak, nagybátyád és nagynénéd úgyszintén elfogadták a meghívást. McKinney nincs messze Dentontól, kíváncsiak voltak, vajon mi maradt meg a farmjukból. Haza akartak menni, összeszedni minden használhatót, aztán McKinneybe költözni. Ewellék lelkesek voltak, de figyelmeztettek titeket, hogy nem minden túlélőnek célja az újjáépítés. Dallas és Fort Worth romjait bűnbandák irányították, akik nem csak egymással csatároztak, de mindenkit félelemben tartottak, aki a törvény és rend visszaállításán fáradozott. Azt tanácsolták, hogy északra utazva mindenképp kerüljétek el őket.

Cal története

A 35-ös autópálya maradt csak épen a bánya körüli pusztulatban. Egyenesen Denton felé vezetett, csak járművet kellett találni, mert nagybátyád szerint túl veszélyes lenne gyalog egy ilyen hosszú út. Több mint egyheti kutatás után találtatok egy vén iskolabuszt, ami még valamennyire működőképes volt – egy föld alatti parkolóban vészelte át az eltelt évek fagyos hóviharait. Néhány alkatrészt kicserélve, tankját feltöltve, sok órai munkával végül életre keltettétek.

Felvittétek a buszra a maradék élelmiszert és egy kis generátort a bányából, aztán megkezdtétek az utat a tanyára. Portengeren és az útra szóródott kavicsokon át haladt a zajos öreg járgány – szívszaggató látvány volt. Az egykor nyüzsgő élettel, emberekkel teli Temple és Waco városai már csak üres és romos épülethalmok voltak.

Fort Worth előtt nem is találkoztatok élet nyomaival. Ott viszont roncsok állták el az utat, közeledtetekre komor arcú férfiak és nők bukkantak elő a barikád mögül, bőrbe és szegecselt acélba öltözve. Jonas bácsikád bajtól tartva lassított a busszal. Hirtelen kézifegyverek és puskák kerültek elő, és megcélozták a szélvédőt – itt aztán nem volt érdemes megállni útbaigazítást kérni! Ti lebuktatok, ő pedig a gázra lépve nekiszáguldott az autóknak. A punkok félreugráltak, és bár számos lövést eresztettek az áttörő busz oldalába és farába, de sikerült elmenekülnötök a romos városból, mielőtt üldözőbe vettek volna.

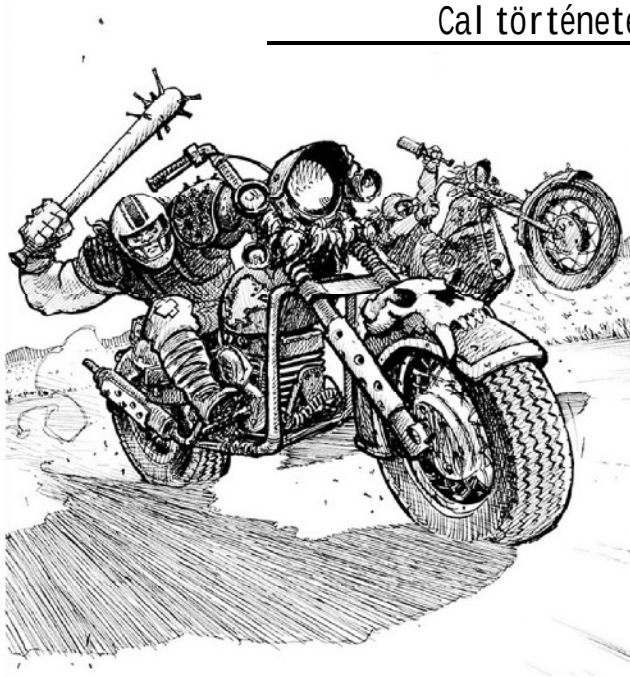
Dentonhoz érve konstatáltátok, hogy a tanya, akárcsak az összes közeli lakóhely, törött téglákra és szakadt gerendákra redukálódott. Nénikédet eléggé felzaklatta a látvány, ezért meg sem álltatok, hanem mentetek tovább McKinney felé. Könnyű volt megtalálni az Ewell család házát, mert ez volt az egyetlen hely, ami még állt. Inkább hasonlított erődre, mint tanyára, a megerősített kőfalakkal, lőrésekkel és karókkal teli vizesárokkal. Fort Worth után már nem igényelt magyarázatot, hogy miért van szükség ezekre az óvintézkedésekre.

Pop Ewell, egy hetvenéves nagypapa állt a túlélők maroknyi csapatának élén; ő sürgette Jonas bácsikádat, hogy csatlakozzatok. Amikor megérkeztetek, még egy tucatnyian sem voltak, de aztán érkeztek mások is, így lettetek huszonöten. Ideje volt nevet adni a településnek. A Dallas Kolónia 1, azaz DK1 lakói onnantól keményen dolgoztak, hogy a hely biztonságot nyújtson a fosztogató városi bandák és a pusztaság veszélyei ellen.

Cutter Jacks is itt talált menedéket. Azelőtt vezető szerelő volt a Lake Dallas melletti Forma-1 versenypályán. Hihetetlen tudása és tapasztalata a motorok terén hamar nélkülözhetetlenné tette nálatok. Ő tanított meg vezetni; egy kupac autóroncsból építettetek közösen egy erős, spéci sportkocsit. Ezzel járőröztél a várostól északra, hogy időben megtudjátok, ha közeleg egy csapat városi punk, akik folyton a DK1 készleteit akarták megszerezni vagy elpusztítani. Cutter tanított meg lőni is. Természet adta lövésztehetséged és a volánnál tanúsított ügyességed révén harcoltad ki magadnak ellenfeleid irigykedő tiszteletét, akik hamarosan „Száguldó Harcos”-ként emlegettek.

Hat hónappal azután, hogy megérkeztetek a DK1-be, a kolóniának komoly veszéllyel kellett szembenéznie. A hőhullám okozta aszály az élelmiszer-utánpótlás megszakadásával fenyegetett. Gyenge gabonatermés mutatkozott, a kolónia artézi kútja – az egyetlen forrás, amelyből sugárfertőzés által nem érintett vizet lehetett nyerni – pedig kezdett kiszáradni. A szárazság ráadásul egyre több támadást provokált, mert a városi banditák elkeseredetten próbáltak ételt és vizet szerezni. A közös nélkülözés egyesítette őket, így most már igencsak valós veszélyt jelentettek a DK1 számára.

2033. májusának utolsó napján Pop Ewell egy másik kolóniával vette fel a kapcsolatot rádión keresztül. Big Springben éltek, ami 300 mérföldre van nyugatra McKinneytől. Náluk a fordítottja volt a helyzet:



volt elég vizük és élelmiszerük, viszont nagyon kevés volt az üzemanyaguk. Ismertek túlélőket az arizonai Tucsonban lévő kolóniából is, akiknél ugyancsak nem volt több benzin. Utóbbiak beszámolóiból az derült ki, hogy a Sierra Nevada hegyvonulatától nyugatra fekvő területeket megkímélték a radioaktív viharok, így csodával határos módon Kalifornia déli része továbbra is sűrűn lakott; gyakorlatilag sértetlenül megúszta az elmúlt 8 évet. Alig akartál hinni a fülednek, mert lehet, hogy a családod még életben van, és egy napon újra együtt lesztek!

Cal története

Pop Ewell tanácsot hívott össze arra, hogyan kezeljétek a DK1 helyzetét. Abban mindenki egyetért, hogy McKinneyben maradni az öngyilkossággal egyenlő, akár lassan az éhezéstől, akár gyorsan egy vérengző városi banda keze által. Egy lehetőség maradt nyitva a DK1 előtt: elérni Kaliforniát, ahol valós jövőt remélhet a kolónia. Döntéseteket megüzenitek Big Springbe, és egy közeli találkozást beszéltek meg. A DK1 benzinjének egy részét cserélitek ételre és vízre, aztán velük és a tucsoniakkal együtt utaztok tovább Kalifornia felé.

Azonnal elkezdődtek az előkészületek a hosszú útra, a konvojhoz három járművet választottatok: az iskolabuszt, a spéci sportkocsidat és egy benzinszállítót, ami 20000 liter üzemanyagot vitt magával, melyet az Ewell farm alatti tárolókból szivattyúztak ki. Az étel és ital elégnek tűnt, de nagyon kevés fegyveretek és lőszeretek volt, hogy megvédjétek magatokat. Emiatt az indulás előtti napon az egyik kolóniatag az északra fekvő Shermanbe ment fegyvert szerezni. Rádión megüzente, hogy megvannak a fegyverek és a lőszer, de lerobbant teherautójával a városban ragadt. Azt kérte, hogy szedd fel őt is és azt a gyönyörű fiatal lányt is, akivel ott találkozott. Alig érkeztél meg a városba, a Detroit Oroszlánjai nevű brutális motoros banda megtámadott, s a tűzharcban megölted Stingert, a felderítők vezérét.

A lány, Kate Norton a Kansas City kolónia egyetlen túlélője volt, amit szintén megtámadtak és földig romboltak az Oroszlánok. Megtetszett a Veszett Kutya Michigan nevű bandavezérnek, aki megkímélte az életét. Veszett Kutya egykor magas rangú HAVOC-ügynök volt. Megszökött a Detroit melletti „sötét tömlöcből". Társaival, akik nagy része szintén HAVOC-ügynök volt, délnek tartott a Killeen környéki Fort Hood katonai bázisra, ami az USA legnagyobb fegyverraktára. Azt remélte, hogy elég fegyvert és lőszert talál ott, hogy más HAVOC-bandákat is felszereljen, akik az egész keleti part városait uralják. Kate egy elkötött motorral elmenekült a táborból, de Veszett Kutya vissza akarta kapni. Öccsét, Stingert küldte az elfogására néhány emberrel, s végül Shermanben utol is érték.

Amikor Veszett Kutya megtudta, hogy megölted a testvérét, megesküdött, hogy kiegyenlíti a számlát. Félbehagyta Fort Hood kirablására tett tervét, hogy kegyetlen üldözésbe kezdjen. A kolónia folyamatos veszélyben volt, míg Közép-Texas napégette pusztáin át elértetek Big Springbe. A veszedelmek dacára, vagy talán éppen azért, beleszerettél Kate-be, aki ezt egyre intenzívebben viszonozta.

Cal története

Big Springtől néhány mérföldnyire ütött be a katasztrófa. A település környékét a Maguk Urai nevű renegát klán tartotta uralma alatt már hónapok óta. Megtámadták a közeledő konvojt, s a csata közben elragadták Kate-et. Bár az erődített Big Springbe berobogó csapatodat kitörő örömmel üdvözölték, a te hangulatodat megkeserítette Kate elrablásának friss emléke. Megfogadtad, hogy kiszabadítod, s szinte semmi másra nem tudtál gondolni, amíg Big Springben voltatok.

Véletlenül jutott a tudomásotokra, hogy a Maguk Urai vezére, egy kesehajú gyilkos, aki Amex Goldnak hívatja magát, az Utolsó Nap előtt Veszett Kutya Michigan alatt szolgált HAVOC-ügynökként. Felajánlotta neki a csatlakozást, és hűsége jeleként visszaadta neki Kate-et. Az Oroszlánok és a Maguk Urai egyesített serege megostromolta Big Springet, és bár háromszoros túlerőben voltak, nem tudták áttörni a megerősített falakat, vissza kellett vonulniuk.

A támadás utáni napon Pop Ewell befogta a klánok által használt rádiófrekvenciát, így ki tudta hallgatni a beszélgetésüket. Kiderült, hogy Veszett Kutya egy New Orleansben lévő másik HAVOC-klánt rendelt ide, akik egy héten belül megérkeznek. Azt is kihallgatta, hogy Veszett Kutya egy találkozót beszélt meg Mekong Mike-kal, a San Angelót uraló Angyalkák banda vezérével. A szövetségért cserébe fegyvereket és lőszert kínált, ha ők is segítenek Big Spring elpusztításában.

Két nap múlva Veszett Kutya Michigan 200 motoros élén elrobogott San Angelo felé. Amex Gold maradék emberei hiába próbálták ezernyi trükkel azt mutatni, hogy még mindig ugyanakkora sereg veszi körbe Big Springet. A kibővült kolónia újraválasztott vezetői egy megbeszélésen eldöntötték, hogy mivel most a leggyengébbek, a New Orleans-i banda pedig bármikor befuthat, ez a legalkalmasabb időpont a kitöréshez. Tucson felé az egyetlen szóba jöhető út a 10-es autópálya Nyugat-Texas száraz, hegyekkel teli területén át. Pontosan félúton van El Paso, ezt választjátok az első célállomásnak. A város egy hosszú, meredek és kanyargós hegyi út végén található. Kevesen vitatják, hogy a Kaliforniába tartó hosszú utazás egyik leginkább megerőltető szakaszáról van szó.

játékszabályok

Mielőtt belevágsz a kalandba, meg kell határoznod, milyen képességekkel, fegyverekkel és tárgyakkal indulsz el. Az *Akciótáblázatodon* rögzítheted ezeket, aztán a kaland során az értékeket folyamatosan módosítanod kell. Ezért tanácsos ezekről az oldalakról fénymásolatot készíteni, vagy ceruzával írni.

Személyes képességeid két alapvető kategóriába esnek: HARCÉRTÉK és KONDÍCIÓ. Kezdeti HARCÉRTÉK pontodhoz dobj egy tízoldalú dobókockával. A dobott számhoz adj 10-et, és írd be az *Akciótáblázatod* HARCÉRTÉK rovatába. (Ha például az ötös számot sikerült dobnod, akkor a HARCÉRTÉKED 15 lesz.) Amikor közelharcba keveredsz egy ellenféllel, a HARCÉRTÉKEDET kell majd az övéhez hasonlítani, ezért itt a magas érték számít jónak.

A KONDÍCIÓ meghatározása ugyanígy történik, de itt a dobott számhoz 20-at kell adni. (Ha például a nyolcas számot dobtad, akkor a KONDÍCIÓ rovatba 28-at kell írnod.) Ha megsebesülsz egy harcban vagy bármikor máskor kaland közben, KONDÍCIÓ pontokat fogsz veszíteni. Ha ez 0-ra vagy az alá csökken, akkor meghaltál, kalandod pedig véget ér. Vissza is lehet nyerni KONDÍCIÓ pontokat a kaland folyamán, de a kezdeti szintet sosem haladhatja meg.

Túlélő képességek

Mióta visszatértél a felszínre, azon dolgozol, hogy a saját magad és a kolónia megvédésének érdekében minél tökéletesebbre csiszold képességeidet és természetes ösztöneidet.

Az *Akciótáblázatodon* megtalálod az öt alapvető KÉPESSÉGEDET:

AUTÓVEZETÉS

Képesség arra, hogy irányíts gépjárműveket, úgymint autók, motorkerékpárok vagy teherautók.

CÉLLÖVÉS

Ismeret és gyakorlat lőfegyverek használatában, mint pisztolyok, géppisztolyok, golyós és sörétes puskák.

TALPRAESETTSÉG

A természetben való életben maradás, tudás és tapasztalat együtt.

ÜGYESSÉG

Fizikai állóképesség, reflexeid gyorsasága és kézügyességed tartozik ide.

TALÁLÉKONYSÁG

Intelligenciaszinted, az információk feldolgozásának képessége, műveltséged és mentális éberséged.

KÉPESSÉG PONTOK

A felsorolt öt KÉPESSÉGET szintén pontokban mérjük. Kezdetben mindegyikhez 3-3 pontot könyvelhetsz el, de van még 9 pontod, amit bárhogyan szétoszthatsz az öt KÉPESSÉG között. A kaland során mindegyik KÉPESSÉGED komolyan próbára lesz téve, ezért minél nagyobbak az értékek, annál nagyobb az esélyed a túlélésre. A 9 extra pont szétosztása teljesen rád van bízva.

Ha sikerült eldöntened, milyen arányban osztod szét, írd be őket az *Akciótáblázatodra*. (Ellenőrzésképp: Az öt KÉPESSÉGED pontjainak összege 24 kell legyen.)

Ha sikerrel végigjátszottad az első Száguldó Harcos könyvet, onnan átvezetheted ide az *Akciótáblázatodat*. KONDÍCIÓDAT és vizes kulacsodat állítsd az eredeti értékére, a túlélést elősegítő KÉPESSÉGEID között pedig szétoszthatsz 4 extra pontot.

Felszerelés

A ruházatodat nem számolva, van néhány alapvető felszerelési tárgyad: hátizsák, egy öv, rajta tártáska, elsősegélycsomagok, vizes kulacs és egy vadászkés. Van még egy térképed Közép-Texasról a bőrdzsekid belső zsebébe dugva.

HÁTIZSÁK

A hátizsákban egyszerre legfeljebb 10 tárgyad lehet. Viszont, ha több, mint négy tárgyad van beírva, akkor 1 pontot le kell vonnod az ÜGYESSÉG értékedből. Ha pedig tele van a hátizsák, azaz tíz tárgyad van, akkor 2 ponttal csökken az ÜGYESSÉGED.

A rád váró feladat elvégzéséhez az alábbi tárgyak közül kiválaszthatsz legfeljebb négyet:

napelemes zseblámpa
kézigránát
messzelátó
iránytű
CB-rádió
jelzőrakéta
3 adag étel (mindegyik 1-1 helyet foglal a hátizsákban)
rugalmas fűrész

A kiszemelt tárgyakat írd fel az *Akciótáblázatodra*. Ne feledd, ahogy négy tárgynál több lesz a hátizsákodban, akkor ÜGYESSÉGED máris csökken 1 ponttal! Kalandod során lehetőséged lesz hasznos tárgyakat begyűjteni. Ezeket a tárgyakat mindig **félkövér** szedéssel jelöli a szöveg. Ha nincs másképp jelezve, akkor elrakhatod őket a hátizsákodba.

ÉLELEM

Rendszeresen kell táplálkoznod. Ha a történet szerint enned kell, de nincs mit, akkor veszítesz 3 KONDÍCIÓ pontot.

TÁRTÁSKA

A tártáskában tartod a lőfegyverekhez való tartalék lőszert. Maximum ennyi fér bele:

- **40** darab 9 mm-es pisztoly/géppisztoly lőszer
  vagy
- **20** darab 7,62 mm-es puskagolyó
  vagy
- **10** darab 12-es sörétes patron

Tarthatsz a táskában többféle lőszert is, ehhez az alábbi képletet használhatod:

4 db 9 mm-es lőszer = 2 db 7,62 mm-es lőszer = 1 db 12-es patron

Vagyis például a 8 darab patron mellé még befér a tártáskába 8 darab 9 mm-es lőszer is vagy 4 darab 7,62 mm-es.

Lőszert tehetsz akár a hátizsákba is, amiben egy tártáskányi lőszer 1 helyet foglal el, függetlenül attól, hogy például csak 1 darab vagy 40 darab 9 mm-es töltényről van szó. De 41 darab 9 mm-es lőszer már 2 helyet foglal.

ELSŐSEGÉLYCSOMAG

Egy jól összeállított gyógyszerkészlet létfontosságú lehet a túlélés szempontjából, ha megsérülsz valamilyen balesetben vagy harcban. Tartalmaz kötszereket, sebhintőport, antibiotikumokat, vízfertőtlenítő tablettákat, szulfonamidokat, fájdalomcsillapítókat, káliumjodidot (sugárfertőzés késleltetésére) és sebészcérnát.

Az egyszerűség érdekében ezek egységekbe vannak osztva. Hogy megtudd, hány egységgel kezded a kalandot, dobj egy kockával (a 0 most 10-et jelent), és adj hozzá 2-t. Ennyit karikázz be az *Akciótáblázatod Elsősegélycsomag* részén. Tehát 3-12 között lesz induláskor a száma. 12-nél többet nem tarthatsz magadnál később sem.

Minden elsősegélycsomag 3 pontot ad vissza elvesztett KONDÍCIÓ pontjaidból, melyeket harcon kívül bármikor használhatsz. Nem pótolja viszont az éhezés vagy szomjúság okán elszenvedett KONDÍCIÓ pont vesztést!

VIZES KULACS

A víz alapvető az életben, így életed azon is múlhat, van-e nálad elég szennyezetlen ivóvíz. A kaland során rendszeresen kell majd innod. A teli kulacsban 4 adag víz van, ez általában egy napra elég egy felnőtt férfinak. Ha innod kell, akkor ikszelj ki egy sort az *Akciótáblázatod Kulacs* részén. Ha nem tudsz inni, azt 3 KONDÍCIÓ pontod bánja. A kaland kezdetekor tele van a kulacsod.

FEGYVEREK

KÖZELHARCI FEGYVEREK

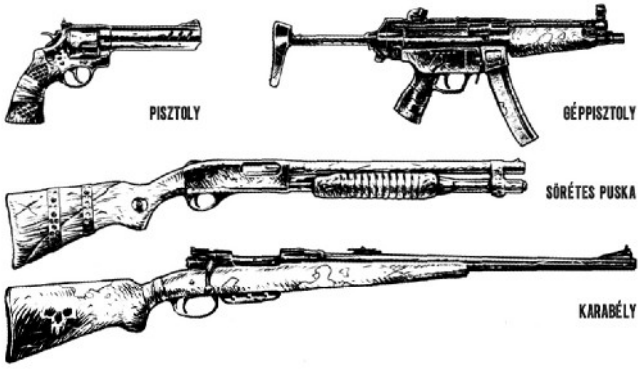
Ezek a fegyverek a kézitusában segítenek. A kaland kezdetén egy vadászkésed van, mely harcban 2 ponttal növeli a HARCÉRTÉKEDET. Írd be a vadászkést a *Közelharci fegyverek* részbe az *Akciótáblázatodon*!

Ha a kaland során közelharci fegyvert találsz, az a szövegben félkövér szedéssel lesz, akárcsak a felszerelési tárgyak, de mellette zárójelben lesz egy szám – hogy hány ponttal növeli közelharcban a HARCÉRTÉKEDET; például így: **machete** (+3).

Az ilyen tárgyakat nem a *Hátizsák*, hanem a *Közelharci fegyverek* részre kell beírnod. Egy időben legfeljebb *kettő* közelharci fegyvered lehet, de használni mindig csak *egyet* tudsz.

LŐFEGYVEREK

Négyféle lőfegyvert tudsz használni:



A kalandod kezdetén *egy* lőfegyvered van, amit a fenti listából választhatsz ki. Ha döntöttél, jelöld be az *Akciótáblázatodon* a *Lőfegyverek* résznél, a hozzá tartozó alapellátmányt pedig jelöld a *Tártáskádban*.

Hogy a lőfegyvert használni tudd, megfelelő méretű és mennyiségű lőszer is kell hozzá. Az alábbi táblázat mutatja, hogy melyik fegyver milyen kaliberű, hány lőszert fogyaszt, amikor tüzelsz vele, és hogy a kaland kezdetén hány lőszert kapsz hozzá:

FEGYVEREK ÉS KALIBEREK

fegyver	kaliber	tűzgyorsaság	alapellátmány
Pisztoly	9 mm	1	8
Géppisztoly	9 mm	6	30
Sörétes puska	12-es	1	4
karabély	7,62 mm	1	4

Egyszerre maximum *három* lőfegyver lehet nálad, azonban ha két vagy három lőfegyver van nálad, ÜGYESSÉGED le kell csökkentened 1-gyel, illetve 2-vel.

Géppisztolyodat csak akkor használhatod a szokott módon, ha legalább 6 darab 9 mm-es lőszered van. Amennyiben lőszereid mennyisége ezen érték alá csökken, csupán közönséges pisztolyként használhatod.

A KÖZELHARC SZABÁLYAI

Megesik majd, hogy kézitusába kell bocsátkoznod az ellenséggel, akinek HARCÉRTÉK és KONDÍCIÓ pontja fel lesz tüntetve a szövegben. Közelharc során a célod az, hogy legyőzd ellenfeled azáltal, hogy KONDÍCIÓ pontját nullára vagy az alá csökkented, s közben saját KONDÍCIÓ pontjaidból a lehető legkevesebbet veszítsd el.

Közelharc esetén írd be mindkettőtök KONDÍCIÓ pontját az *Akciótáblázatodon* a *Közelharc* táblázatának egy üres részére. Utána kövesd az alábbi eljárást:

1. Add hozzá a HARCÉRTÉKEDHEZ a fegyvered által szerzett extra pontokat.

2. Ebből az összegből vond ki ellenfeled HARCÉRTÉKÉT. Az eredmény a KÜZDŐÉRTÉK, amit írj be az *Akciótáblázatod* megfelelő helyére.

PÉLDA: Cal Phoenixet (HARCÉRTÉK 17) megtámadja egy renegát bandatag (HARCÉRTÉK 18). Már nem tud kitérni a kézitusa elől, ki kell állnia, és meg kell verekednie ellenfelével. Cal Phoenix fegyvere egy **vadászkés** (+2), így a jelenlegi HARCÉRTÉKE 19. Ebből levonjuk a renegát bandatag HARCÉRTÉKÉT, így jön ki a +1 KÜZDŐÉRTÉK (19 - 18 = +1). Ezt kell beírni az *Akciótáblázatodba*.

3. Ha megvan a KÜZDŐÉRTÉK, dobj egy kockával!

4. Lapozz a könyv végén lévő ***Harci Eredmények Táblázat*** részhez. A felső sorban vannak a KÜZDŐÉRTÉK pontszámok, az első oszlopban a dobott számok.

Keresd meg a KÜZDŐÉRTÉKNEK megfelelő oszlop és a dobott számnak megfelelő sor metszetében lévő cellát. Itt találod, hogy hány KONDÍCIÓ pontot veszített Cal Phoenix (CP) és hányat az ellenfele (E). Ha érték helyett egy „H” betű van ott, az azonnali halált jelent.

PÉLDA: A KÜZDŐÉRTÉK +1, a dobott szám pedig a 4-es. Ekkor az első összecsapás eredménye:

- Cal Phoenix veszít 2 KONDÍCIÓ pontot.
- A renegát bandatag veszít 5 KONDÍCIÓ pontot.

5. A *Közelharc* részen jelöld be a résztvevők KONDÍCIÓ pontjainak változásait.

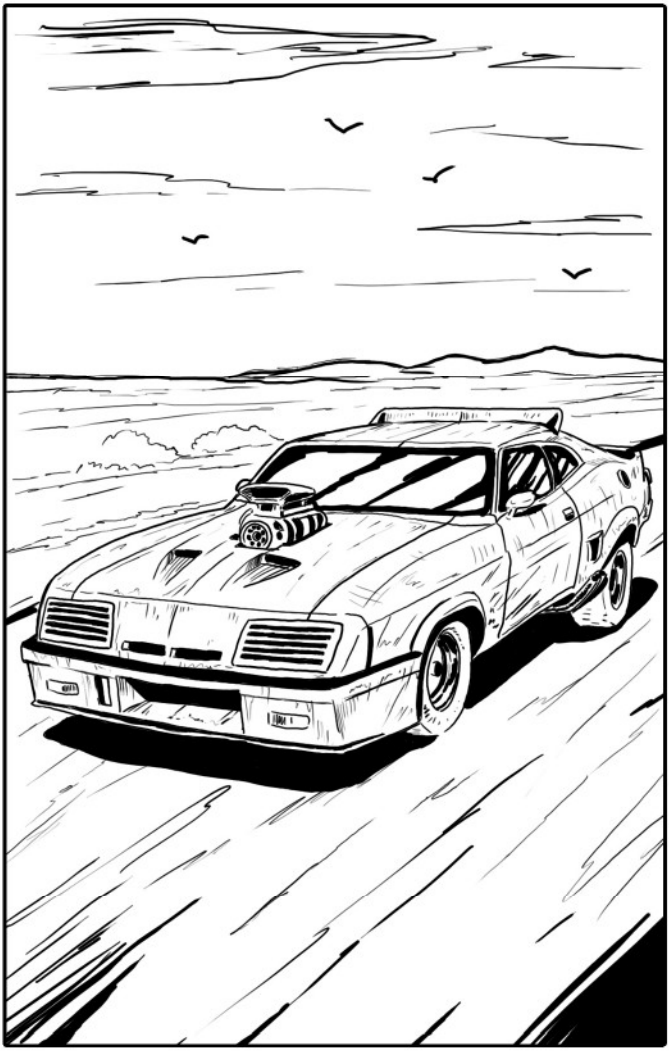
6. Ha mindannyian éltek, a történet nem utasít másképp, és a harcból sem tudsz elmenekülni, el kell kezdened a következő harci kört.

7. Ismételd meg az eljárást a 3-as ponttól.

Az eljárás egészen addig folytatódik, amíg vagy az ellenfél vagy Cal Phoenix KONDÍCIÓ pontjai nullára vagy az alá nem csökkennek – ez jelzi, hogy az illető meghalt. Ha te leheled ki a lelked, akkor a kaland véget ér. Ha az ellenfél, akkor jelezd az *Akciótáblázatodon* az új KONDÍCIÓ értékedet (ha csökkent), és folytathatod az utadat.

A HARC ELKERÜLÉSE

A szöveg esetleg megengedi, hogy elmenekülj a harcból. Ehhez végezd el a számításokat a szokott módon, de az ellenféltől nem kell levonnod KONDÍCIÓ pontokat, csak Cal Phoenixtől – ez az ára a megfutamodásnak. Ne feledd, csak akkor menekülhetsz el, ha a történet felkínálja számodra ezt a lehetőséget!



- 1 =

A hosszú és holdtalan éjszaka során a kolónia sorba állítja, és megpakolja a nyugatra, Tucson felé készülő járműveket. A kitörési előkészületek csak egy órával naplemente után kezdődtek, mert a közeli Signal hegyen Amex Gold emberei rejtőzködnek, megfigyelve és mindent jelentve Big Springről. Az őrség nagyon éber; a vezetőjük sejti, hogy el akartok menekülni, és az életetek múlik azon, hogy ők meg tudják-e jósolni a pontos idejét.

A gyenge fényben átvizsgálod és feltankolod a sportkocsidat. Egyedül foglalkozol a járgányoddal, de körülötted a hűvös éjszakai levegő mozgással és suttogással teli, ahogy a társaid is teszik a dolgukat. Bár nem látod őket, pontosan tudod a másik öt országúti jármű helyzetét, melyek a konvojt fogják alkotni. A sor élén, hat méterre a nyugati kaputól a páncélozott vontatóautó áll, a kitörést ez fogja kezdeni. Sofőrje Pete „Pákó” Tyler, mellette Rex, a bátyja fog puskával ülni. A nyitott platón Rickenbacker foglal helyet, aki régen cirkuszi kaszkadőr-pilóta volt. Azért ott, mert így tud vigyázni a szétszedett és odakötözött Icarusra, a motoros siklóernyőjére. A következő a sorban két Amcorp Landcruiser, ezeken a napelemekkel segített buszokon utazik a Big Spring-i kolónia. Mögötte, Jonas bácsikáddal a kormánynál a benzinszállító, aztán a DK1 iskolabusza, leghátul pedig a te sportkocsid, utolsó védelmi pontként a menekülésnél.

Ahogy elkészültél, előreballagsz a busz ajtajához. Cutter már a sofőrülésben ül, elgondolkodva meredve a sötét égre. Csak a műszerfal gyenge zöld ragyogása világítja meg az arcát.

1

– Cal, mér' nem mész vissza, és várod Pákó jelét? – kérdezi, amikor felszállsz. – Egy negyedóra, és kitörünk.

– Úgy döntöttem, hogy nem megyek a kolóniával Tucsonba – mondod határozottan. – Nem hagyhatom itt Kate-et. Nincs más reménye rajtam kívül, hogy kikerüljön a pszichopata Veszett Kutya Michigan kezei közül, nem hagyhatom cserben. Biztosan magával vitte San Angelóba, és az a tervem, hogy amíg az Angyalkák bandával tárgyal, én kiszabadítom Kate-et.

– Megértem az érzéseid, Cal – mondja együttérzően Cutter –, de a kolónia felé is felelősséggel tartozol, ne feledd! Te vagy a felderítőnk, a konvoj szeme és füle. Szükségünk van rád, ha egybe' át akarunk jutni a hegyeken.

– Rickenbacker a kis repülőjével lehet a felderítőtök. Magával visz egy CB-rádiót, és végig kapcsolatban lehet Poppal, mintha az égi szeme lenne. Ennél jobb felderítőre nincs szükségetek – magyarázod.

Cutter csendben mered rád. Végül vonakodva bólint.

– Jó'van, egyezzünk meg, Cal. Ha biztonságba' kijutunk innen, beszélek a többiekkel, hogy hallgassák meg a terved. De előbb arra koncentrálj, hogy egy darabban elhúzzunk innen, érted?

– Értem – válaszolod, megkönnyebbülve, hogy legalább valaki megértett téged.

Hirtelen egy disszonáns autóduda hasít a csendbe: Pákó jele, hogy mindenki indítson. Gyorsan visszamész a kocsidhoz, beröffented a motort, és figyeled, hogy az ikerfényszóróid fénye hogy apad egyre kisebbre a nyílt országúton döcögő iskolabusz farán. A kitörés megkezdődött.

- Lapozz a 293-ra.

- 2 =

Míg finoman betolod az ajtót, feltűnik, hogy a belső kilincsre egy vékony, szinte átlátszó madzagot kötöttek. Az ajtó fölötti polchoz visz, ahol a másik vége egy nagy üvegkancsóhoz van kötve. Csak résnyire nyitod ki az ajtót, hogy le tudd akasztani a kilincsről a madzagot. Most, hogy sikerült deaktiválni ezt a primitív csapdát, némán tovább haladsz a bár felé.

A sötétben nem is sejted, hogy hol lehet Haskell. Nem akarod, hogy véletlenül összetévesszen téged egy klántaggal, ezért a nevét suttogva araszolsz előre.

Dobj egy kockával, és add hozzá a TALÁLÉKONYSÁG és ÜGYESSÉG pontjaidat!

- Ha az összeg 10 vagy kevesebb, lapozz a 270-re.
- Ha az összeg 11 vagy több, lapozz a 190-re.

- 3 =

A klántagok félreugranak előled, ahogy áttöröd a sorompót és a nyitott területen át a biztonságot jelentő déli romok felé kanyarodsz. Gyorsan kapcsolnak, s a nyomodban visszhangot verve felcsattannak a gépkarabélyok. Golyók marnak a dzsip farába és fütyülnek el a fejed mellett, de sértetlenül megússzátok. Behajtasz egy tűzoltóállomás akadálytalan bejáratán. Hamar leugrotok a kocsiról, mert még mindig golyók csapkodnak bele, s beljebb szaladtok az elhagyatott épületbe.

- Lapozz a 148-ra.

- 4 =

Pisztolyod dörrenésére a klántag meglepett kiáltása a válasz. Markából kihull a tőr, s a sebéhez kapva végül élettelenül rogy a padlóra. A másik két férfi a fegyvere után kap, miközben sietősen hátrébb húzódnak a vérben fekvő holttesttől.

Húzz le egy 9 mm-es lőszert a *Tártáskádból*!

- Lapozz a 335-re.

- 5 =

A mellkasára irányzott gyilkos ütésedtől az orvlövész úgy hull a padlóra, mint egy szakadt bábu. Gurgulázó nyögéssel terül el, holtában még mindig a fegyvert markolva. (Ha akarod, elrakhatod a **karabélyt** és a benne lévő **8 darab 7,62 mm-es lőszert**.)

Leordítasz az utcára, hogy minden tiszta, aztán elhagyod a szobát.

• Lapozz a 239-re.

- 6 =

Azt választod, hogy megálltok, ezért lehúzódsz a főútról, hogy biztos menedéket keress a romok között. Olyan helyet keresel, ahol elrejtheted a sportkocsit, de közben szemmel tarthatod az utat: ha az Angyalkák ideérnek éjszaka, arról minél hamarabb értesülni szeretnél, hogy nagyobb esélyetek legyen a sikeres menekülésre.

Csak egy hely felel meg az elvárásaidnak: egy raktár- és gyárkomplexum a központ közelében. A törött és elszíneződött cégtábla a kapuja felett elárulja, hogy egykor ez volt az Eldorado Gyapjúüzem. A hátsó részén parkolsz le egy zárt garázsban, aztán felcuccoltok az üzem első emeletére, ahonnan zavartalan kilátás nyílik az országútra. Enned és innod kell, különben veszítesz 3-3 KONDÍCIÓ pontot.

Kate melléd simul, s elalszik a karjaidban. Te a súlyos fáradtság ellenére próbálsz ébren maradni, hogy az utat kémleld. Kitartásod meghozza gyümölcsét, mert két órával később észreveszel a konyhába vezető dupla ajtón egy sor fénycsíkot. Megnézed, hogy honnan jön.

Dobj egy kockával!

- Ha a szám 0–2, lapozz a 99-re.
- Ha a szám 3–9, lapozz a 218-ra.

- 7 =

A folyosót irodák és konferenciatermek határolják, míg végül egy lefelé vezető széles lépcsősorban ér véget. Ezen három egész szintet ereszkedsz, hogy a végén egy nagy privát étterem és egy konyha romjait találd. A konyhába vezető dupla ajtó fölé egy kis „EXIT” tábla van szegezve, úgyhogy arra tartasz. Míg áthaladsz az éttermi padlócsempén, gyomrod korgása emlékeztet rá, hogy ma még nem ettél semmit. Arra gondolsz, hogy a konyhában még hátha található némi konzervkaja, ezért érdemes lenne átkutatni.

Dobj egy kockával, és add hozzá a TALÁLÉKONYSÁG pontodat!

- Ha az összeg 11 vagy kevesebb, lapozz a 159-re.
- Ha az összeg 12 vagy több, lapozz a 233-ra.

- 8 =

Kate szorosan fogja a kezedet, ahogy a csapatnyi ember után leereszkedtek a Sonora barlangok mélyére. Meghökkentő látvány tárul a romokhoz szokott szemed elé, mert ezeket a barlangokat több millió év alatt erodálták ilyenné a föld alatti folyók és patakok. A csapat gyakran megáll szemből észrevehetetlen védelmi pozíciókban, melyekben egy-két ember ott is marad kövekkel, lándzsákkal és parittyákkal felfegyverkezve. Úgy tűnik, hogy az a terv, hogy becsalogatják a bandát a barlangokba, hogy itt küzdjenek meg velük, viszont gyatra fegyverzetük jelentősen csökkenti az esélyeket.

Nemsokára már hallatszik is a lövöldözés, jelezve, hogy a banditák behatoltak. Kate és te leguggoltok egy jókora cseppkő mögé, míg a még veletek lévő három barlangi ember köveket ragadva egy magasabb lejtőre húzódnak. Néhány percen keresztül csak a gépfegyverropogás és a sebesültek sikolyai visszhangzanak. Végül két Angyalka jelenik meg a lejtőn, felétek rohanva. A barlangiak kövekkel szórják meg őket, mire az egyik Angyalka el is esik betört koponyával, de a partnere, dühösen az eddigi halálesetektől lekaszálja őket egy hosszú géppisztoly-sorozattal.

- Ha van lőfegyvered és használni akarod, lapozz a 61-re.
- Ha nincs, kifogyott a lőszer vagy nem akarod használni, lapozz a 302-re.

- 9 =

Mielőtt a két őr észrevenne, beslisszolsz a balra lévő ajtón egy öltözőbe. A hátizsákból előhúzott kézigránát időzítőjén beállítod, hogy négy másodperccel azután robbanjon, hogy a biztosítószeget kihúzod. Az ajtókeretből kipislantva felméred pontos helyzetüket, kihúzod a szeget, és feléjük hajítod a gránátot (húzd le az *Akciótáblázatodról*).

A szűk folyosón pusztító hatása van a robbanásnak. Bár egy másik helyiségben vagy, elzárva a pusztítás irányából, de még így is őrülten cseng a füled és alig kapsz levegőt. Az ajtó mögött találsz egy törülközőt, ezzel takarod el a szádat, amikor kilépsz a füstös folyosóra. A lépcső alján holtan hevernek a banditák. Átlépsz rajtuk, és amikor elindulsz felfelé a lépcsőn, látod, hogy a tetején kinyílik az ajtó.

- Lapozz a 268-ra.

- 10 =

Gyorsan egy lőszert küldesz a csőbe, s magasra emeled a fegyvert, aztán a műhely mellett szétszórt kövek között osonó első klántagra célzol. Harminc méterre sincs, amikor elsütöd a puskát (húzz le egy 7,62 mmes lőszert a *Tártáskádból*). Az alak a földre zuhan. A társa meglepődik, aztán abbahagyja az eddigi lopakodást, s hisztérikusan ordítva, géppisztolyát csípőjéhez szorítva szaladni kezd feléd.

- Ha tudsz és akarsz még egyszer lőni, lapozz a 176-ra.
- Ha nem tudsz vagy nem akarsz, lapozz a 212-re.

- 11 =

Kate a halott motorjáról egy géppisztolyt zsákmányol, míg te igyekszel befejezni a kerékcserét. A vezérük halálának látványa elbizonytalanítja a többi klántagot, épp elég időre ahhoz, hogy elkészülj a javítással, és beugorjatok a kocsiba.

Ahogy felérsz a folyóparton, és a távoli országút felé száguldasz, a vállad fölött hátrapillantva látod, hogy a motorosok kihúzzák a South Concho folyóból vezérük holttestét.

- Lapozz a 249-re.

- 12 =

Három hosszú, unalmas órán át ülsz a két klántagot figyelve. Közben innod kell vagy veszítesz 3 KONDÍCIÓ pontot. Amikor befejezik az ebédet, az egyikük motorját kezdik bütykölni. Már attól tartasz, hogy sosem fognak elhúzni a hídtól, amikor egy újabb motoros jelenik meg a folyó túlpartján, egy domb tetején. Odahajt hozzájuk röviden beszélgetni. A két klántag összekapja magát, és követik őt át a hídon, egyre gyorsítva dél felé.

Amikor meggyőződsz róla, hogy már biztonságos továbbmenni, beindítod a kocsit, és a hídhoz hajtasz. A banditák tábortüze még mindig füstölög.

- Ha megállsz átkutatni a helyet, lapozz a 111-re.
- Ha áthajtasz a hídon, és továbbmész San Angelo felé, lapozz a 213-ra.

- 13 =

Megvárod, amíg Haskellt elnyeli a bár mellett futó sikátor, aztán odalépsz az ajtóhoz, hogy óvatosan bekukucskálj. Az asztalokon ételmaradék van szétdobálva, a földön nagy mennyiségben szétszórt friss szemét azt mutatja, hogy egy nagyobb csapat klántag evett itt nemrég.

Hirtelen üvegcsörömpölést hallasz hátulról, aminek biztos, hogy köze van Haskellhez. Tartva attól, hogy harcba keveredett, besietsz a bárba a nevét szólítgatva.

Dobj egy kockával, és add hozzá a TALÁLÉKONYSÁG és ÜGYESSÉG pontjaidat!

- Ha az összeg 12 vagy kevesebb, lapozz a 270-re.
- Ha az összeg 13 vagy több, lapozz a 190-re.

- 14 =

A dzsip oldalát és hátulját megszórja az automata fegyverek lövedékeinek zápora, ahogy teljes gázzal áttörsz a sorompón. Már csak húszméternyire vagy a biztonságot jelentő déli romoktól, amikor két golyó átüti a benzintankot.

Az acélköpenyes lőszer szikrát vet, ez begyújtja a benzint, s egy pillanat alatt borzasztó tűzgolyóvá változtatja a járművet. Minden kaleidoszkópszerűen vibrál a szemed előtt, ahogy a dzsip újra és újra átfordul. Végül egy égető fehér hőhullám egy csapásra megöl.

Sajnos utazásod és életed véget ért San Angelóban.

- 15 =

Jóval a legutolsó széksorok fölött letekintesz az egyelőre üres lelátó székeire, melyek körbeveszik a poros arénát, és annak szélén körbefutó pályára, melyen még mindig alakítgatnak. A stadionban egykor nemzetközi sporteseményeket tartottak, melyet tévén közvetítettek az egész világnak, most pedig egy egész másfajta sporteseménynek ad helyet. Az Angyalkák kihívták az Oroszlánokat, hogy a négy legjobb motoros megmérkőzzön egy húszkörös motorversenyben. A pálya egy gyerekkorodban látott régi filmre emlékeztet, csak az az ősi Rómában játszódott, és vad harci szekerekkel küzdöttek. A mai verseny ugyan békésnek van hirdetve, megünnepelendő a szövetséget, de közben a klán becsülete is a tét, úgyhogy bizonyára halálosan komolyan fogják venni.

A stadion távoli oldalán egy üvegezett kilátóra esik a tekinteted, itt ültek egykor a tévés és rádiós kommentátorok. Kíváncsiságodat akkor kelti fel, amikor meglátod, hogy milyen erősen őrzik a bejáratát. Az üvegablakokra meredve úgy látod, hogy öten vannak benn: négy klántag és egy szőke hajú lány. Bár nem látod tisztán az arcát, tudod, hogy csak Kate Norton lehet az.

• Lapozz a 68-ra.

- 16 =

A süvítő golyók gellert kapnak a Chevrolet oldalán, s centikkel a tested mellett pattannak el. Kate a sportkocsid mellett talál fedezéket, ahonnan feléd dobja a géppisztolyát. Elkapod, de mielőtt használhatnád, észreveszed, hogy a közelben egy férfi áll, a fejedre célzott pisztollyal.

– Tegye, amit a társam mondott, jóember, vagy ez lesz az utolsó lélegzete – mondja, s vonakodva a földre rakod a G-12-est.

– Ne bújócskázz ott, szívem – hallatszik a telefonfülkéből. Kate még hezitál, de aztán előjön a sportkocsi mögül.

A pisztolyos férfi magas, izmos és zöld katonai egyenruhát visel. Szőke haja nagyon rövidre van vágva, szemeit napszemüveg takarja el. Kezében a szívedre tartott pisztollyal elsétál a telefonfülke előtt, amiből két másik egyenruhás férfi lép ki, egyiküknek karabély, a másiknak lefűrészelt vadászpuska van a markában.

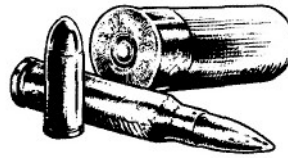
– Nem olyanok, mint a punkok valamilyen bandából – mondja a karabélyos.

– Nem is vagyunk – magyarázza Kate. – Épp hogy a klánok elől menekülünk.

A szőke zavartan, állát vakargatva csendesen mond valamit a társainak. Közben észreveszed a kopott őrmesteri jelzést és egy földgolyó emblémát a ruhája ujján. Az utóbbit azonnal felismered: a Világ Véderőinek Szövetsége. Amikor újra felétek fordul, már sokkal barátságosabb a hangja:

– Szerintem meséljék el a történetüket.

- Lapozz a 321-re.



- 17 =

Míg a földön birkóztál, Veszett Kutya Michigan megcélzott a pisztolyával, de ekkor hangos éljenzés tölti meg a stadiont. Lázadó Ricky, az Angyalkák legjobb motorosa most haladt át a célvonalon, s nyerte meg a versenyt. A győzelmi kiabálás szerencsére épp a legértékesebb másodpercben tereli el Veszett Kutya figyelmét. A lövése mellémegy, a melletted heverő Mekong Mike élettelen testébe csapódik. Újra lőni akar, de a pisztoly beragad. Mérgesen a fejedhez vágja. Bár félrehajolsz, de a válladat így is jókora ütés éri. Veszítesz 2 KONDÍCIÓ pontot.

Talpra kecmeregve látod, hogy egy rádió adó-vevőbe beszél. Közben szerzett valahonnan egy másik pisztolyt, s most gonosz félmosollyal a fejedre céloz. Épp meghúzná a ravaszt, amikor Kate megjelenik mögötte egy faszéket szorongatva remegő kezeiben. Egy elszánt csapással szétzúzza a széket Veszett Kutya Michigan fején, aki eszméletlenül terül el a padlón.

- Lapozz a 133-ra.

- 18 =

A klántag már három méternyire sincs, amikor felemelt csővel elé lépsz. Oldalba kapja a lövés, és megpördülve terül el a csúszós barlangpadlón. Egy pillanatra még megrázkódik, de aztán mozdulatlan marad, ahogy utolsó lehelete is távozik vérpöttyökkel teli száján át (húzd le az elhasznált lőszert az *Akciótáblázatodról*).

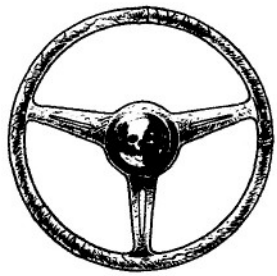
Kate ellenőrzi, hogy valóban meghalt-e, aztán átkutatja. Elrakja magának a géppisztolyát, a lőszereket és a vizes kulacsát, de a többit feléd kínálja:

rugós kés (+2)
1 adag konzervkaja
1 elsősegélycsomaghoz elegendő szulfonamid
iránytű
messzelátó

Ha valamit meg akarsz tartani, módosítsd az *Akciótáblázatododat*.

Ha elkészültél, a hosszú barlangi folyosón át visszatértek a felszínre.

• Lapozz a 168-ra.



- 19 =

Nyakon találod a klántagot, kiborítva őt a nyeregből (húzd le az elhasznált lőszert a *Tártáskádból*). A visszapillantó tükrödben látod, ahogy lebucskázik az útról, és gurulását egy száraz bokor állítja meg. A gazdátlan motor tovább gurul előre, de végül hangos csattanással az is felbukik, néhány átfordulás után lángokba borulva.

Kevesebb, mint egy mérfölddel később eléred a 87-es főutat, amin délnek tartva pár perc múlva egy városhoz érkezel. A térképedre pillantva bebizonyosodik, hogy ez Sterling City.

- Lapozz a 100-ra.

- 20 =

A konvoj csúcssebességgel tör át Allamoore égő romjai közt. Izzadság csiklandozza a homlokodat, ahogy a füstből nem csak a Slaughter hegy baljóslatú csúcsa, de a lankáin folyó ördögi csata is elősejlik. Legyőzött Maguk Urai és mexikóiak hevernek mindenfelé, motorok és korábban élelmiszerrel megpakolt teherautók füstölgő roncsai társaságában. A mészárlás csúcsaként egyes csapatok kézitusát vívnak egymással, máshol automata fegyverek szaggatják fel a meddő köves talajt.

A konvoj érkezése némi szünetet hoz a harcba. Néhányan felétek fordítják fegyverüket, golyók repülnek a kolónia összes járműve felé. Ahogy a vontató bekanyarodik az országúti nagy kanyarban, észreveszed, hogy egy Maguk Urai-klántag térdel az út szélén, vállán egy rakétavetővel. A vontatót célozza, de egy mexikói klántag lövése miatt le kell buknia. Amikor előbújik a szikla mögül, a vontató már messzebb jár, így új célpontot talál: téged!

Csak akkor menekülhetsz meg a rakéta elől, ha azonnal cselekedsz!

Dobj egy kockával, és add hozzá az AUTÓVEZETÉS és TALÁLÉKONYSÁG pontjaidat!

- Ha az összeg 10 vagy kevesebb, lapozz a 182-re.
- Ha az összeg 11–15, lapozz a 326-ra.
- Ha az összeg 16 vagy több, lapozz a 108-ra.

- 21 =

A klántag agyontetovált karjának széles mozdulatával próbálja meg átvágni a torkodat. Lebuksz a gyilkos csapás elől, s mielőtt egy visszakezes támadással megvághatna, ököllel gyomron vágod. Bár odakap és megtántorodik, de gyorsan visszanyeri az erejét. Váratlan gyorsasággal veti rád magát, satuként szorító ujjai a nyakadra fonódnak.

Harley D.
HARCÉRTÉK 18 KONDÍCIÓ 26

Ütésed legyengítette ellenfeledet, ezért az első két körben adj 2 pontot a HARCÉRTÉKEDHEZ.

- Ha győzöl, lapozz a 335-re.

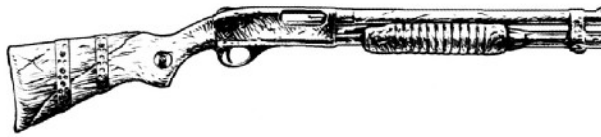
- 22 =

A régi dokumentumok halma alatt egy lelakatolt csapóajtóra bukkansz. Három jól irányzott rúgással eltöröd a lakatot. Amikor felnyitod a csapóajtót, egy nagy, hermetikusan lezárt tárolót találsz, tele kétszázasával csomagolt cigarettákkal. Bár te nem dohányzol, tudod, hogy vannak olyanok, akikkel kajára vagy benzinre lehetne cserélni.

Ha el akarsz rakni cigarettát, írd fel az *Akciótáblázatodra*. (Egy **karton cigi** 1 helyet foglal a hátizsákodban.)

Mivel semmi más használhatót nem látsz, megindulsz vissza a sportkocsidhoz.

- Lapozz a 216-ra.



- 23 =

A halálos lövedékek néhány centivel kerülnek csak el. A földre lapulsz, hátha a láthatatlan fegyveres újra lőni akar. Futó lábak hangját hallod, majd amikor már közel lehet, felemeled a fegyveredet, és az ajtóra lősz. A konyhából kiáltás hallatszik, aztán olyan puffanás, mintha egy súlyos test a csempére zuhanna, törött üvegek és cserépedények közé. (Húzd le az elhasznált lőszert a *Tártáskádból*!)

Az ajtó túloldalán holtan találsz egy klántagot. Mivel a mellénye hátára egy hosszú szarvú bika koponyája van festve, egyértelmű, hogy az első Angyalkádat intézted el. A padlón nem csak a fegyverét, hanem a hátizsákját is megtalálod. A következő tárgyak kerülnek elő:

géppisztoly (benne **18 darab 9 mm-es lőszer**)
kés (+2)
kézigránát
kulacs (benne 3 ivásra elég vízzel)
3 elsősegélycsomaghoz elegendő kötszer, szulfonamid és fertőtlenítő
rugalmas fűrész
kis takaró

Ezen kívül még a konyhában is találsz érdekességeket:

hentesbárd (+3)
kenyérvágó kés (+2)
5 adag konzerv élelmiszer

Ha valamit eltennél, akkor módosítsd az *Akciótáblázatodat*.

Mielőtt távoznál, egy üres hűtőládába rejted a holttestet. Kilépsz az EXIT feliratú ajtón, és egy rozsdás vaslépcsőn feljutsz az épület mögötti sikátorba.

• Lapozz a 269-re.

- 24 =

Kate felfedezi, hogy van egy ellenméreg a gyógyszereid között, ami jó a hegedűpók marásának semlegesítésére. Feltöri az ampullát, a szádba erőlteti a keserű folyadékot, amit pár korty vízzel öblítesz le a kulacsodból (húzz le egy elsősegélycsomagot az *Akciótáblázatodról*).

Lassan hat, de végül összeszeded magad, ahogy a vérkeringésedben az ellenméreg felülkerekedik a pókmérgen. Veszítesz 2 KONDÍCIÓ pontot.

- Lapozz a 291-re.

- 25 =

A súlyos motorlánc vége a tarkódon és a jobb válladon csattan, vörös csíkot hagyva maga után. Veszítesz 3 KONDÍCIÓ pontot.

Az ütés erejétől elkábulva térdre esel, majd arccal előre a folyóba dőlsz. Ott is maradsz pár pillanatig mozdulatlanul, de a keserű, szennyezett víz íze visszahozza érzékeidet.

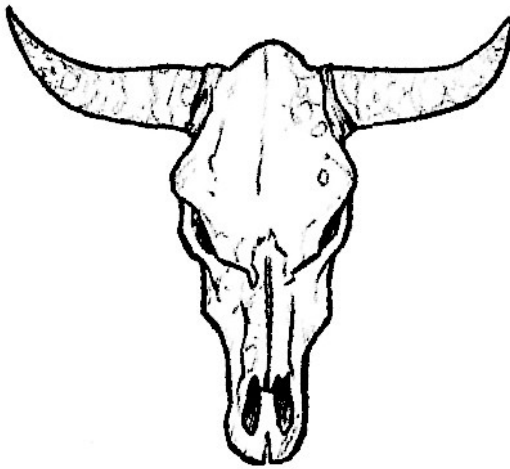
- Lapozz a 166-ra.

- 26 =

Amint meghúzod a ravaszt, már le is buksz az acéllal megerősített ajtó mögé (húzd le az elhasznált lőszert a *Tártáskádból*). Ez lehet, hogy megmentette az életed, mert a bandita a nyakába kapott végzetes találat közben még elsüti pisztolyát.

Füledben cseng a többi klántag üvöltése, ami biztat, hogy koncentrálj autód újraindítására. Most nem nyomod közben a gázpedált; bár erős a kísértés, hogy azonnal a gázra taposs. A terv bejön, a motor felmordulva életre kel, aztán már gyorsítasz is. Magad előtt még látod a konvoj hátsó lámpáit. Néhányan még vaktában utánad lőnek, de hamar kikerülsz a Maguk Urai lőtávolságából, és utoléred az iskolabuszt.

- Lapozz a 312-re.



- 27 =

Felhúzod a szánt, hogy egy töltényt juttass a csőbe, aztán a műhely mellett szétszórt kövek között osonó első klántagra célzol. Húsz méterre van, amikor elsütöd a pisztolyt (húzz le egy 9 mm-es lőszert a *Tártáskádból*). Az alak a földre zuhan. A társa meglepődik, aztán abbahagyja az eddigi lopakodást, s hisztérikusan ordítva, géppisztolyát csípőjéhez szorítva szaladni kezd feléd.

- Ha tudsz és akarsz még egyszer lőni, lapozz a 176-ra.
- Ha nem tudsz vagy nem akarsz, lapozz a 212-re.

- 28 =

Kate lerángatja a karodról a morgó állatot, és egy gyors fejlövéssel elintézi.

Az agyarai átütöttek a bőrdzsekid ujján, jókora mélyedéseket hagyva a karodon. Veszítesz 2 KONDÍCIÓ pontot. Megkönnyebbülten látod, hogy semmi nyoma annak, hogy az állat veszett lett volna.

Gyorsan visszanyered az irányítást a kocsi felett, és a Christoval híd felé kanyarodsz.

- Lapozz a 324-re.

- 29 =

Kicsivel hajnal után kelsz, elgémberedett nyakkal, mert nem volt kényelmes az alvás. Kevés fény szűrődik le a föld alá, de ahhoz elég, hogy összeszedd a holmidat és meggyőződj róla, hogy egyedül vagy. Amikor mindennel elkészülsz, nekivágsz a felszínnek, jól a fejedbe vésve, hogy hová kell majd visszatérned, ha kijutsz az Angyalkák erődjéből.

A romos utcákon haladva már most is elviselhetetlen a hőség, de legalább nem találkozol semmi élettel. Egy óra múlva eléred a városfal déli határát, és kifigyeled, hogy hogyan őrzik. Ugyanolyan csirkefogónak tűnnek a fegyvereikkel és egyéb felszerelésükkel, mint akikkel eddig találkoztál, de cuccaik elég rozsdásak, és talán nem is működnek. Kabátjaikra és pólóikra egy hosszú szarvú bika koponyája van festve, ez az Angyalkák szimbóluma.

Nagyjából egy óra telik el azzal, hogy az őrök mozgását figyeled, megállapítva, hogy a legkönnyebb behatolási pont egy irodablokk, ami össze van építve a fallal. Bár deszkákkal beszögezték a bejáratokat, de nem túl alaposan, ezért nem lesz nehéz bejutnod az épületbe. Türelmesen várod a megfelelő időt, és amikor elérkezik, előugrasz fedezékedből, és átszaladsz az irodához a törmelékkel teli úton.

• Lapozz a 189-re.

- 30 =

Felhívod a konvojt, elújságolni, hogy valami gyanúsat láttál a déli hegyen. Megállsz bevárni a többieket. Amikor Cutter kiszáll, odafut hozzád, te pedig megmutatod neki, hogy hol láttad a nap tükröződését. Ő az erős messzelátójával szemügyre veszi a területet.

– Nem'tom mi volt ott, Cal – mondja –, de ha őrszemek, akkor jobb, ha sietünk, mielőtt a haverjaik ránk szállnak.

Fél szemmel továbbra is a csúcsot figyelve vezeted tovább a konvojt. Ideges vagy, mert minden pillanatban rajtaütéstől tartasz, de félelmeid dacára ez elmarad. Végül feltűnnek előttetek Van Horn házai és üzletei. A városka elhagyatottnak tűnik, de nem akarsz kockáztatni. Megálltok a várostábla előtt egy mérfölddel, ahonnan Haskell őrmester társaságában gyalog indulsz felderíteni a hely biztonságosságát.

Van Horn halálos csendű főutcáján düledező épületek között sétáltok el. Semmi szokatlant nem tapasztalsz, míg egy bárhoz nem érsz a város közepén. A bejárat mellett egy motorkerékpár parkol, tankján egy pikk ász embléma utal a Maguk Urai-klánra. Át akarod kutatni a bárt, és lehetőleg élve elkapni a motorost, hogy kikérdezhessétek. Haskell szerint jó ötlet lenne, hogy egyikőtök hátulról lopakodna be, te pedig egyetértően bólintasz.

- Ha te akarsz hátulról odalopakodni, lapozz a 131-re.
- Ha a bejárati ajtón akarsz bemenni, lapozz a 13-ra.

- 31 =

Gyötrelmes fájdalom vág a mellkasodba, szádat meleg vér íze tölti ki. A kín szörnyű zsibbadtságnak adja át magát. Mielőtt elnyel a sötétség, még látod, ahogy az orvlövész újabb töltényt táraz a csőbe, s még egyszer felvillan a torkolattűz.

Sajnos küldetésed és életed véget ért Brogadóban.

- 32 =

A fékre taposol, és közben jobbra rántod a kormányt. Az oldalán felé csúszó kocsitól, na meg a kerekek visító hangjától a klántag pánikba esik. Kiereszti rád az egész tárat, de a páncéltörő lövedékek egyike sem találja el a járgányt. Rémülten próbál újratárazni, de mielőtt sikerülne, elkapja a kocsi fara, és lerepül a híd mellett.

Közben a bajtársának sikerült beindítani a motorját, és a túlpart felé száguld. Alacsonyabbra kapcsolsz, hogy üldözőbe vedd, eltökélten arra, hogy megakadályozd, hogy Veszett Kutya Michigannek jelenthesse váratlan látogatásodat. A hídon túl egy domb gerincére felvezető meredek úton versenyeztek. Mire te is felérsz, látod, hogy ő már fél mérfölddel előrébb halad a 87-es úton.

- Ha üldözés közben rálősz a fegyvereddel, lapozz a 327-re.
- Ha megpróbálod inkább leszorítani az útról, lapozz a 199-re.

- 33 =

Gyorsan leállítod a járgányt, s a távolból megszemléled Christoval kis városát.

– Na, látod már, mitől van az a nagy por? – kérdezi Kate.

– Úgy látszik, egy csapat vad prérifarkas harcol egymással – válaszolod, ahogy a város központjában lezajló akcióra fókuszálsz.

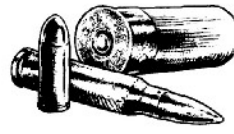
– Hé, Cal – szól, megrángatva dzsekid ujját. – Én nem arról a porról beszéltem!

Leereszted a messzelátódat, és megnézed, hová mutogat Kate. Mögöttetek a főúton nagyon gyorsan egy másik porfelhő közeledik. Nem is kell hozzá távcső, hogy lásd, a San Angelóból kivágtató motoros csapat az.

– Szerintem ideje mennünk – mondja Kate nyugtalanul.

– Igazad van – válaszolod, és fürgén visszaültök a kocsiba.

- Lapozz a 310-re.



- 34 =

Gyorsaságod és biztos lábaid megmentettek a fenyegető lángoktól. Bár a dzsekid elfeketedett a koromtól, és a farmerod is füstölög, de komoly sebek nélkül kimenekülsz az égő könyvtárból.

• Lapozz a 110-re.

- 35 =

Vad bikaként fújtatva berobogsz a konyhaajtón, lövésre kész fegyverrel. Balról mozgást érzékelsz, ezért azonnal odafordulsz. Egy klántag guggol egy ételes szekrény előtt, aminek az ajtaját egy hentesbárd élével próbálja felfeszegetni. Amikor meglát, rémülten nagyra nyílik a szeme.

– Eldobni! – kiáltasz rá.

– Dobom! – ordít ő vissza, és magasra emeli a bárdot, hogy feléd hajítsa.

Nem várod meg, fejbe lövöd a bandität. Lövésed ereje a szekrénynek löki, ahonnan holtan csúszik le a konyha padlójára. Lassan leereszted a füstölgő csövet, és odalépsz ellenfeled testéhez. (Húzd le az elhasznált lőszert a *Tártáskádból*!)

• Lapozz a 126-ra.

- 36 =

A klántag egy pillanatra megrázkódik, mikor egyik ütésedtől a földre kerül, de aztán mozdulatlan marad, ahogy utolsó lehelete is távozik vérpöttyökkel teli szá-ján át. Szemei elködösödnek, amint a halál végtelen álma elnyeli. Kate ellenőrzi, hogy valóban meghalt-e, aztán átkutatja. Elrakja magának a géppisztolyát, a lőszereket és a vizes kulacsát, de a többit feléd kínálja:

rugós kés (+2)
1 adag konzervkaja
1 elsősegélycsomaghoz elegendő szulfonamid
iránytű
messzelátó

Ha valamit meg akarsz tartani, módosítsd az *Akció-táblázatodat*.

Ha elkészültél, a hosszú barlangi folyosón át visszatértek a felszínre.

• Lapozz a 168-ra.

- 37 =

Már majdnem fellélegzel, látva, hogy csak egy apró barna, nyurga lábú pókocska az, és le akarod seperni a másik kezeddel, amikor Kate szélesre nyíló szemekkel félve felkiált:

– Ne! Ez egy hegedűpók!

Dobj egy kockával!

- Ha a szám 0–6, lapozz a 202-re.
- Ha a szám 7–9, lapozz a 280-ra.

- 38 =

Hátranyúlsz, és az ülésed mögötti tokból gyorsan kihúzod a puskádat. Meg van töltve, és rápillantva látod, hogy ki is van biztosítva. Amikor a klántag megpillantja az ajtóra fektetett puskacsövet, áthajt a bal oldali sávba. Hamar rájössz, mi rejlik a manőver mögött: hogy jobb kézzel minél nehezebb legyen céloznod.

Döntsd el, hányszor lősz rá (legalább egyszer, legfeljebb négyszer).

Add össze az AUTÓVEZETÉS és a CÉLLÖVÉS pontjaidat, és ehhez add hozzá, hogy hányat lősz.

- Ha a végösszeg 5 vagy kevesebb, lapozz a 318-ra.
- Ha a végösszeg 6 vagy több, lapozz a 19-re.

- 39 =

Vészesen közeledsz az árokhoz. Rémülten látod, hogy a kocsid orra lebukik a mélybe, majd fejre áll. Mire magadhoz térnél, vakító fehér fény káprázatat el, ahogy a benzintankod megadja magát és felrobban.

Sajnos utazásod és életed véget ért a Slaughter hegy lábánál.

- 40 =

Háromig számolsz, aztán felemelt pisztollyal előlépsz. Rálőcsz a bal oldali őrre, aki mellkasához kapva hanyatt esik. (Húzz le egy 9 mm-es lőszert a *Tártáskádból*!) Társára célzol, tudva, hogy második lövésednek is épp ilyen hatékonynak kell lennie, de villámgyors reakciója megmenti, mert mire célkeresztbe fogod, rémülten pislogsz a felkelepelő géppisztoly torkába.

Dobj egy kockával, és add hozzá ÜGYESSÉG és KONDÍCIÓ pontjaidat!

- Ha a végösszeg 18 vagy kevesebb, lapozz a 297-re.
- Ha a végösszeg 19 vagy több, lapozz a 197-re.

- 41 =

Bár nem tudod kivenni őket, de úgy becsülöd, legalább 400-an vannak. Katasztrofális lenne velük összetalálkozni, ezért gyorsan elmondod a rossz hírt a többieknek.

Északról közeledik ez a sereg, de délnek nyomul egy nagy mexikói klán is, a Maguk Urai pedig nyugatról jelent fenyegetést; teljességgel reménytelennek tűnik, hogy konfrontáció nélkül elérjétek El Pasót. Nincs sok idő vitatkozni, visszaálltok az eredeti tervre: a 10-es autópályán keletről közelítitek meg El Pasót, mert ez a legrövidebb út, még akkor is, ha jókora esélye van annak, hogy a Maguk Urai rajtaütésében ott vesztek.

- Lapozz a 250-re.

- 42 =

Pár másodpercig megvakítanak a robbanással járó repkedő kövek és felétek csapó bűzös víz, de az ablaktörlőd sikeresen megbirkózik a feladatával, s már látod a túlsó partot. Mögöttetek még egy gránát robban, de ennek már semmilyen hatása nincs rátok, sikerül sértetlenül kimenekülni.

Felhajtasz a másik folyóparton, s míg a távoli országút felé száguldasz, a vállad fölött hátrapillantva látod, hogy a motorosok egy vonalba sorakoznak fel a South Concho folyó partján.

- Lapozz a 249-re.

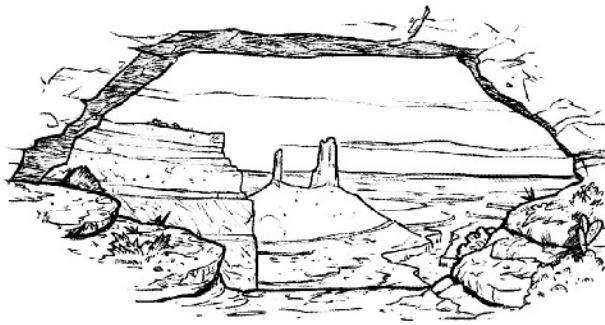
- 43 =

Hiába nyomkodod a gázpedált és tekered el a kulcsot, a motor megtagadja a dolgát. Egy golyó csapódik a jobb ajtóba, egy másik pedig gellert kap az ülésed hátuljára felszerelt acéllapokról, ezért önkéntelenül is lebuksz. Átkozva balsorsodat rájössz, hogy az erőltetéstől elönthette a motort a benzin.

Minden irányból rohanó lépteket hallasz, dühös kiabálás száll feléd. Fegyveredet előkapva kész vagy szembeszállni az árnyakkal. Egy Maguk Urai acélkék szemébe bámulsz, aki épp rád emeli Smith & Wesson 459-esét. Egyszerre húzzátok meg a ravaszt.

Dobj egy kockával, majd add hozzá a CÉLLÖVÉS és ÜGYESSÉG pontjaidat!

- Ha az összeg 8 vagy kevesebb, lapozz a 235-re.
- Ha az összeg 9–12, lapozz a 258-ra.
- Ha az összeg 13 vagy több, lapozz a 26-ra.



STOP

- 44 =

A kocsinyom néhány, rönkökből épült kabinhoz és vályogkunyhóhoz vezet. Úgy néznek ki, mintha csak mostanában épültek volna. A barlang bejáratát gerendapalánk zárja el, ami kapujánál nagy rakás férfit, nőt és gyereket fedezel fel. Amikor az állatbőrbe öltözött, élénk színekre festett hajú népség észrevesz téged, besietnek a kapun, és a fal mögött keresnek menedéket.

Azonnal lefékezel, amikor benzin erős, olajos szaga csap meg. Autód golyók szaggatta hátsó felét felindultan megvizsgálva rémülten tapasztalod, hogy a tartalék benzineskannákból vastag sugárban folyik ki az üzemanyag. Annyira tele vannak lyukakkal, hogy esély sincs a megjavításukra. Mivel közben egyre hangosabb üldözőitek motorjainak zúgása, Kate megpróbál rábeszélni, hogy hagyjátok ott a kocsit, s keressetek búvóhelyet a fal mögött a többieknél. Biccentesz, és futásnak eredtek a fal felé, de ekkor egy férfi lép elétek, elállva az utat. Kezében megfeszített íjat tart. Egyenesen a szívedre irányítja a hegyesre csiszolt fejű nyílvesszőt.

Dobj egy kockával!

- Ha a szám 0–3, lapozz a 96-ra.
- Ha a szám 4–6, lapozz a 145-re.
- Ha a szám 7–9, lapozz a 287-re.

- 45 =

Sportkocsid még párat köhög és pukkan, aztán rángatva leáll az út közepén. Próbálod újraindítani, de pár másodpercnyi tiszta brummogás után újra lefullad. Minden lehetséges ok végigfut az agyadon, aztán hirtelen eszedbe jut a kis számítógép, amit Cutter beszerelt Big Springben a műszerfaladra. Egy ’99-es Mercedes Malibu kupé roncsából szerezte, aztán átalakította, hogy önműködően rendszerteszteket futtasson a kocsidon. Gyorsan be is ütöd a hozzáférési kódot, majd a kis LCD képernyőn meg is jelenik a hibaüzenet: BENZINSZŰRŐ.

Egy órába telik, hogy szétszedd, megtisztítsd, és visszaszereld a benzinszűrőt, közben innod kell két adag vizet, vagy veszítesz 3+3 KONDÍCIÓ pontot a kiszáradástól.

Ahogy sikerül a hibát elhárítani, a motor első pöccintésre beindul. Gyorsítasz, de nem jutsz messzire, mert a távolban látsz valamit, ami miatt csigalassúságra fékezel.

Az országút egy kis gerendahídon ível át a North Concho folyó fölött. A híd ép és járható, de aggodalomra ad okot, hogy a felhajtónál egy tábortűz füstje száll a magasba.

- Ha van messzelátód vagy távcsöved, lapozz a 296-ra.
- Ha egyik sincs nálad, lapozz a 224-re.

- 46 =

Broome felé közeledve a nap kezd lebukni a horizonton, az égető hőség helyét átveszi a kora este hűvössége. Töröd a fejed, hogy vajon megállj-e a városban, amikor a főút kanyarjának takarásából egy nagy csapat motoros hajt elő.

Hidegzuhanyként ér a dolog, kétségbeesetten keresel valami búvóhelyet. Balra van egy elhagyatott építési terület, jobbra egy tele parkoló. Gyorsan kell döntened, ha nem akarod, hogy észrevegyenek.

- Ha az építési terület felé kanyarodsz, lapozz a 165-re.
- Ha a parkolóban akarsz felszívódni, lapozz a 254-re.

- 47 =

Előhúzod a hátizsákból a tűzoltópalackot, s letöröd a plombát a retesz elől. A hőtől már gyér füstcsíkok szállnak fel a dzsekid ujjából, ezért gyorsan megcélzod a lángoló könyvespolcot. A kispriccelő széndioxid eloltja a tüzet, értékes másodperceket nyerve nektek, hogy kimenekülhessetek a lángoló könyvtárból.

• Lapozz a 196-ra.

- 48 =

A porlepte hulladékból csak a nehéz építési anyagok maradtak valamennyire felismerhetőek, például acéloszlopok és betonpanelek. Némi keresgélés után viszont az irodai blokk pincéjéből szerszámok és egyéb felszerelés kerül elő. A következők tűnnek használhatónak:

hegesztőpisztoly
oxi-acetilén palack
csavarvágó
rézcsövek

Ha valamit meg akarsz tartani, ne felejtsd el módosítani az *Akciótáblázatodat*.

Mikor biztos vagy benne, hogy nem hagytál ki semmi fontosat, továbbindulsz San Angelo felé.

• Lapozz a 230-ra.

- 49 =

Puskád nagy csattanással ereszti ki a halálos lövedékét, mely áthatolva a rémülten sikító klántagon jókora lyukat üt a kilátó ablakán. Markából kihull a tőr, s a sebéhez kapva végül élettelenül rogy a padlóra. A másik két férfi a fegyvere után kap, miközben sietősen hátrébb húzódnak a vérben fekvő holttesttől.

Húzz le egy 7,62 mm-es lőszert a *Tártáskádból*!

- Lapozz a 335-re.

- 50 =

Haskell őrmester nagyon is szeretne beszélni az egységével El Pasóban. Megadja a hívókódot – „Palmito 4-0” –, és amikor elfogadják, az El Pasó-i helyőrség beszámol arról, mi a helyzet náluk. A város egy része és a katonai bázis HAVOC-vezetésű mexikóiak ostroma alatt áll. Figyelmeztetnek, hogy Fabens már a mexikóiaké, és a városba vezető keleti utat elbarikádozták. Még azt is mondják, hogy keressétek őket újra, ha túljutottatok Fabensen. Ez utóbbi nem hangzott túl optimistán.

- Lapozz a 80-ra.

- 51 =

Elkanyarodsz a szivattyúháztól, de figyeled, mit csinál a bandita. Egyre gyorsítva száguld a tető széle felé, és már csak egy méterre van tőle, amikor berogy az első kereke alatt, ő pedig fejjel előre átrepül a kormány fölött. Halálra váltan sikolt, ahogy a levegőben cigánykerekezik, majd nagyot puffanva a hátára esik az aszfalton. A motorja ugyancsak pörögve érkezik, és belecsapódik a testébe.

Biztos vagy benne, hogy nem élhette túl ezt a szörnyű helyzetet, ezért visszakanyarodsz a kereszteződéshez, ahol megint délnek fordulva ráhajtasz a 87-esre. Pár perc múlva egy városhoz érkezel. A térképedre pillantva bebizonyosodik, hogy ez Sterling City.

• Lapozz a 100-ra.

- 52 =

A szelep kattan egyet, s máris belélegzed a tartályból felszálló benzin jóleső illatát. A belső műszer szerint 475 liter prémium ólmozatlan üzemanyag van benne, jóval több, mint amennyire szükségetek van. Amikor elmeséled a többieknek, szívből gratulálnak az ügyességedhez.

Miután csurig töltötted a sportkocsid tankját, Haskell őrmester és emberei megsemmisítik a maradékot, hogy ne kerülhessen Veszett Kutya Michigan bandájának kezére. A lángoló pihenőhelyet magatok mögött hagyva felkészülsz arra, hogy nemsokára találkozol a kolóniával.

• Lapozz a 300-ra.

- 53 =

Megszokásból rápillantasz a fegyverre, hogy ki van-e biztosítva, aztán nagy levegőt véve felkészülsz a támadásra.

- Ha pisztolyod van, lapozz a 40-re.
- Ha géppisztolyod van, lapozz a 271-re.
- Ha sörétes puskád van, lapozz a 181-re.
- Ha karabélyt használsz, lapozz a 95-re.

- 54 =

Rosszul számolod ki a kanyart, és erősen kell fékezned, hogy ne csapódj a szalagkorlátnak. Míg próbálod kijavítani a tévedésedet, számos golyó csapódik a motorháztetőbe és üt repedezett jéghez hasonló lyukakat a szélvédőbe. Az egyik még egy teáskanál méretű húsdarabot is kiszakít a válladból, mielőtt belefúródik a vezetőülésbe. Veszítesz 2 KONDÍCIÓ pontot.

A hirtelen kín arra sarkall, hogy mielőbb kanyarodj végre a felhajtóra.

- Lapozz a 178-ra.

- 55 =

Amikor magadhoz térsz, úgy érzed, mintha minden csontod apró darabokra tört volna. Veszítesz 6 KONDÍCIÓ pontot. Szerencsére valójában nem tört csontod, ezért amikor visszatér az erőd, körbenézel, hogyan juthatnál ki az aknából.

A lift tetején végül felfedezel egy szerviznyílást. A csavarok nem tanúsítanak komoly ellenállást, úgyhogy hamar le tudsz ereszkedni a lift belsejébe. Mivel nincs áram, az ajtónyitó gombok sem engedelmeskednek, de a padlónál lévő vészhelyzeti kurblival sikerül kézzel kinyitni.

Ezen a föld alatti szinten egy nagy privát étterem és egy konyha romjai vannak. A konyhába vezető dupla ajtó fölé egy kis „EXIT" tábla van szegezve, úgyhogy arra tartasz. Míg áthaladsz az éttermi padlócsempén, gyomrod korgása emlékeztet rá, hogy ma még nem ettél semmit. Arra gondolsz, hogy a konyhában még hátha található némi konzervkaja, ezért érdemes lenne átkutatni.

Dobj egy kockával, és add hozzá a TALÁLÉKONYSÁG pontodat!

- Ha az összeg 11 vagy kevesebb, lapozz a 159-re.
- Ha az összeg 12 vagy több, lapozz a 233-ra.

- 56 =

Délre értek vissza a nyugatnak tartó 10-es autópályára. A zenitjén járó nap az elviselhetőség határa felett tűz vagy öt fokkal. Hogy spórolj az üzemanyaggal, nem mész 25 mérföld/óránál gyorsabban, bár a hűsítő menetszél hiánya elég zavaró.

Azt reméled, hogy Ozonában – ami az első útba eső kisváros – tudsz némi üzemanyagot zsákmányolni, de a település teljesen elpusztult. Lustán kavargó por és törmelék mindaz, ami fogad. Kénytelen vagy továbbhajtani, s az ozonaihoz hasonló helyzetet tapasztalsz még néhányszor, mire kora este Bakersfieldbe érsz.

Útközben háromszor innod kell. Ha nem teszed, minden kihagyott ivásért veszítesz 3 KONDÍCIÓ pontot.

Mindketten fáradtak és a melegtől kimerültek vagytok, amikor végre a valamennyire épen maradt városba érkeztek. Itt sötétedés előtt megpróbáltok benzint és vizet keresni. Az országút pont kétfelé osztja a települést, így mindkettőtöknek azonos terület jut.

- Ha Bakersfield északi felébe indulsz, lapozz a 137-re.
- Ha a déli felét vizsgálod át, lapozz a 267-re.

- 57 =

Azt hiszed, hogy kemény ellenállásba ütközöl majd a városban, de félelmeid alaptalanok voltak. Ahogy tempósan áthajtasz Sterling City-n, kizárólag kóbor macskákkal találkozol, akik ételt keresnek a törmelék és a rothadó szemét között.

- Lapozz a 205-re.

- 58 =

Étkezés után a benzinkeresés kerül napirendre. Haskell őrmester és a két embere – Gunter és Knott – Fort Stockton minden négyzetcentiméterét átkutatta, így jól tudják, hogy itt nincs üzemanyag.

– Autós térképet nem találtunk – mondja Haskell. – Pedig azon láthatnánk, hogy a környéken milyen útmenti megállók és benzinkutak vannak.

– Nekem van térképem! – kiáltasz fel, s előkapod dzsekid belső zsebéből azt a térképet, amit Veszett Kutya Michigantől vettél el a San Angelo-i stadionban.

– Honnan szerezte ezt? – kérdezi Haskell, miközben az USA térképre felírt jegyzeteket és egyéb jelöléseket tanulmányozza.

Amikor elmeséled a történetét, az őrmester sokáig mered rá. Végül azt mondja:

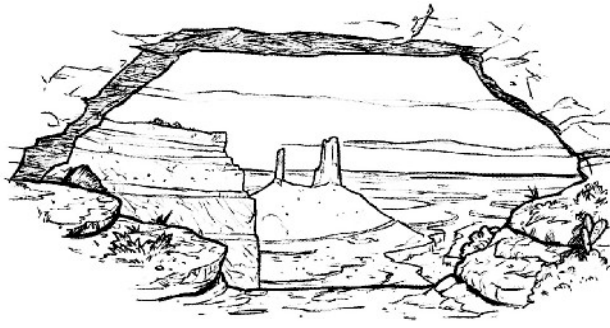
– Ez itt egy haditerv. Rajta van, hogy a HAVOC egy nagyszabású hadművelettel át akarja venni az irányítást az egész ország felett. Nagyon értékes holmi. Rajta vannak a klánok erősségei, a raktárak, a HAVOC erődök, az irányított városok, minden. Még a VVSZ keleti óceánpart környéki járőrcsapatai is jelölve vannak! Ezt el kell juttatnunk El Pasóba. Ha még megvan a VVSZ-főhadiszállás, akkor figyelmeztetnünk kell őket arra, hogy mi történik keleten.

– Oké – mondod nyugtalanul –, de mi van a benzinnel? Legfeljebb húsz mérföldet tudunk még megtenni. Annyi mindenképp kellene, hogy Kentbe elérjünk, ahol a többiekkel találkoznánk. Ott a benzinszállítóból újra tudnánk tankolni, s akkor elvinném magukat Fort Blissbe.

– Itt van egy pihenő – mutat Haskell a térképen a 10-es autópálya egy pontjára, félúton Fort Stockton és Brogado között. – Nem tudhatjuk, hogy van-e ott üzemanyag, de ez az egyetlen reményünk. Úgy számolom, hogy 25 mérföldre van. Vajon kibírja addig az autó?

– Megpróbáljuk – válaszolod. – Hiszen maga mondta, hogy ez az egyetlen reményünk.

• Lapozz a 281-re.



- 59 =

A nap tüze úgy csap le rád, mint egy lángoló kalapács, amikor elindulsz a kocsid felé. Beülsz, és szánsz pár percet arra, hogy megnézd a térképedet. Sterling City úgy 30 mérföldre van, így ha kitart a szerencséd, azaz tűrhető marad az országút, akkor egy órán belül eléred.

Innod kell vagy veszítesz 3 KONDÍCIÓ pontot. Aztán elhagyod a romos kis falut, melyet egykor Garden City-nek hívtak.

• Lapozz a 290-re.

- 60 =

A földre dobod magad, elkerülve a szívlövést. A nyíl viszont mégiscsak megtalál, hosszú vörös vonalat rajzolva a vádlidra. Veszítesz 1 KONDÍCIÓ pontot.

Ugyanekkor az utolsó kanyarból előtűnik a géppuskás üldözőtök, szorosan a nyomában a többi Angyalkával. Kate-re kiáltasz, s mindketten hasra vetitek magatokat, amikor a dupla géppuskák felkelepelnek, hogy megszórják a palánkot. Jó pár, a fejed felett elrepülő lövedék csapódik az íjász testébe, véres húsdarabként hajítva a bejárat elé.

Felsegíted Kate-et, aztán együtt elhúzzátok a holttestet az útból, hogy be lehessen zárni a kaput. A település többi tagja is odaigyekszik segíteni. Amikor bezáródik a kapu, sürgetnek, hogy menjetek be a barlangba. Nem szívesen hagyod itt a sportkocsidat, de itt maradni és harcolni öngyilkosság lenne. Nehéz szívvel követed őket befelé.

- Lapozz a 8-ra.

- 61 =

A hosszú sorozat után az Angyalka újratölti a fegyverét, s lassan felétek indul.

- Ha pisztolyod van, lapozz a 323-ra.
- Ha géppisztolyod van, lapozz a 214-re.
- Ha sörétes puskád van, lapozz a 116-ra.
- Ha karabélyt használsz, lapozz a 84-re.

- 62 =

Ilyen közelről a puskád lövése valósággal kettészakítja a klántag testét (húzz le egy 12-es patront a *Tártáskádból*). Gurgulázó sikollyal borul az asztal közepére, ahonnan élettelenül csúszik le a padlóra. A másik két férfi a fegyvere után kap, miközben sietősen hátrébb húzódnak a vérben fekvő holttesttől.

- Lapozz a 335-re.

- 63 =

Átkutatod az élettelenül elterülő mexikóit. Kétségtelen, ő volt az, aki túlélte az őrmester sorozatát. A zsebeiben a következőkre bukkansz:

12 darab 9 mm-es lőszer
kés (+2)
kézigránát
2 elsősegélycsomaghoz elegendő fertőtlenítő és sebészcérna

Ha valamit meg akarsz tartani, módosítsd megfelelően az *Akciótáblázatodat*.

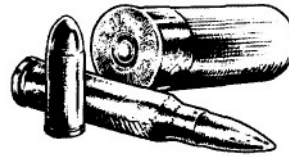
- Lapozz a 114-re.

- 64 =

A fal teteje mellett meghúzódva kiválasztasz egy épületet a túloldalon; egy romos tűzoltóállomást. Elmondod Kate-nek, hogy futás közben csak arra koncentráljon, hogy teljes erőből arrafelé szaladjon. Mivel már nagyon közel vannak a bandatagok, odasúgod neki, hogy készüljön.

Add össze az aktuális KONDÍCIÓ és ÜGYESSÉG pontjaidat! (Ha alacsony a KONDÍCIÓ pontod, és tele vagy tárgyakkal, érdemes lehet néhányat eldobni a magasabb ÜGYESSÉG pont érdekében.)

- Ha az összeg 10 vagy kevesebb, lapozz a 117-re.
- Ha az összeg 11–16, lapozz a 295-re.
- Ha az összeg 17 vagy több, lapozz a 334-re.



- 65 =

Csendben előkapod, és kibiztosítod a fegyvered. Alig két méterre van a bandita, amikor észreveszi, hogy ott guggolsz a száraz folyóparton. Nagyra nyílt szemekkel figyelmeztető kiáltásra nyitja száját, de ahogy rálősz, fájdalomkiáltás lesz belőle (húzd le a *Tártáskádból* az elhasznált lőszert).

Ahogy hanyattvágódik, meglátod, hogy társa leszegett fejjel rohan a híd felé. Kikapja a géppisztolyát a motor nyerge mögül, aztán fedezékbe ugrik a híd egyik vasoszlopa mögött. Kikukucskál, és azonnal tüzet nyit rád.

Lebukva maradsz, vársz egy kicsit, aztán kibújva viszonzod a tüzet.

Dobj egy kockával, és add hozzá aktuális CÉLLÖVÉS értékedet! Minden lövés után, amit leadsz, eggyel növelheted az összeget.

- Ha a végösszeg 9 vagy kevesebb, lapozz a 246-ra.
- Ha 10 vagy több, lapozz a 266-ra.

- 66 =

Sikerül úgy visszatalálni a sportkocsidhoz, hogy nem találkoztok közben egyetlen klántaggal sem. A következő percben már sebesen menekültök Eldoradóból. Az ellenség lassan reagál a szökésre, így már tíz mérföldre juttok, mire felvillannak a fényszóróik a viszszapillantó tükrödben. Lehet, hogy meglepődtek, de hamar felzárkóznak. Mivel biztos vagy benne, hogy nem tudod lehagyni őket, behajtasz egy kisebb, az országúttal párhuzamos domb mögé. Egyre hangosabban hallatszik a motorok zúgása, de aztán gyorsan el is hal, mert nem vettek észre. Mivel elmúlt a közvetlen életveszély, engedélyezel magatoknak pár órányi alvást az utazás folytatása előtt.

A kora reggeli tiszta fényben mérföldekre ellátni az Eldoradótól délre tartó országút körüli sziklás pusztán. Bár kihaltnak tűnik, de izgatottan vezetsz a térképed által is jelzett következő kisváros, Sonora felé, hiszen tegnap éjszaka az Angyalkák is ebbe az irányba hajtottak el. Egy mérföldre Sonora határától keresztezi az utat a kelet-nyugat felé tartó 10-es autópálya. Ha ezen elindulsz, akkor eljuthatsz Kentbe, ahol remélhetőleg találkozol a kolóniával, és együtt vágtok majd át a hegyeken El Paso felé.

Rákanyarodsz a nyugatnak tartó autópályára, és rögtön megérzed a különbséget, mert ez az úttest jobb állapotú és tisztább. Az Angyalkáknak még mindig nincs nyoma, Kate abban reménykedik, hogy hátha Sonora romjai között kutatnak utánatok, mert talán ott rejtőztetek el éjszakára. Szeretnél vele egyetérteni, de a távolban feltűnik valami, ami miatt nem teheted.

- Lapozz a 306-ra.

- 67 =

Ahogy elül a füst, azt látod, hogy a gránát kevés kárt tett a lakatban. Az ajtó továbbra is zárva, így kénytelen vagy feladni a bejutási kísérletet.

- Lapozz a 188-ra.

- 68 =

Mindjárt elkezdődik a verseny. Nyolc motoros sorakozott fel egymás mellé az aréna egyik végében, mindegyikük a nyeregben ülve túráztatja a gépét, míg a közönség hangosan éljenezve ünnepli őket. Mindannyian azt a hordóhasú Angyalkát figyelik, aki az aréna közepén álló fatorony tetejére kapaszkodott fel. Feje felett kockás zászlót tart. Amikor lefelé suhint vele, a tömeg ordításban tör ki, a motorosok pedig vadul nekilódulnak.

A zaj és a program elég jó elterelés, hogy észrevétlenül megközelíthesd a kilátót. Egy zárt folyosó vezet egy vaslépcsőhöz, de két tagbaszakadt őr – egy Angyalka és egy Oroszlán – vigyázza kibiztosított géppisztolyokkal. A lépcső tetején csukott ajtó vezet a kilátóba. A nézősereg zaja és a motorkerékpárok üvöltése eddig segített téged, de máris a 14. körnél tartanak. Tudod, hogy még mielőtt véget ér a verseny, át kell jutnod az őrökön, be a kilátóba, és kiszabadítani Kate-et.

- Ha van kézigránátod és használni akarod, lapozz a 9-re.
- Ha van jelzőrakétád és használni akarod, lapozz a 89-re.
- Ha van szirénád és lőfegyvered és használni akarod őket, lapozz a 163-ra.
- Ha egyik sincs vagy nem akarod használni, lapozz a 225-re.

- 69 =

Nagyon jó érzés újra gyorsan hajtani az előző ötven mérföldnyi benzinszegény csigatempóhoz képest. Az is nagy megkönnyebbülés, hogy nem kell gyalogolnotok Kentig, mert főleg felfelé kellene sétálni a Davis hegység északi emelkedőin kanyarogva. Utazásotok alatt innod kell, vagy veszítesz 3 KONDÍCIÓ pontot.

Késő délután érkezel meg Kentbe. A poros kis falu most az Apache hegység árnyékában rejtőzik, s az állandó napsütés alatt töltött órák után köszönetet mondasz a hűs árnyéknak. Egy nappal a tervezett találkozó előtt érkeztél. Az úton és a környéken nyoma sincs annak, hogy a kolónia előtted érkezett volna ide, úgyhogy lepihensz, míg rájuk várakoztok.

- Lapozz a 172-re.

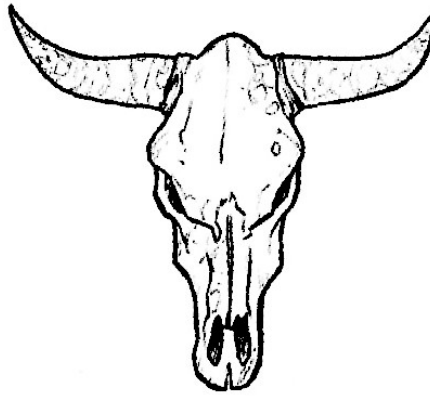
- 70 =

A műszerfal alatt kitapogatsz egy kábelköteget. Ebből kettő – egy piros és egy fekete – tartozik az indítózárhoz, ezért ezeket elszakítod, s a kilógó rézdrótokat egymáshoz érinted. Egy apró kék szikra villan, a motor pedig azonnal életre kel. Egymáshoz tekered a két kábelt, egyesbe kapcsolsz, s a falon lévő nyílás felé kanyarodsz. Ezt azonban félig elzárja egy kerekes sorompó és két gépkarabélyos őr.

Tizenöt méternyire vagy, amikor hirtelen rájönnek, hogy eszedben sincs megállni.

Dobj egy kockával, majd add hozzá az AUTÓVEZETÉS pontodat!

- Ha az összeg 4 vagy kevesebb, lapozz a 14-re.
- Ha az összeg 5–7, lapozz a 275-re.
- Ha az összeg 8 vagy több, lapozz a 3-ra.



- 71 =

Centikkel a füled mellett repülnek el a golyók, s törnek le ásványdarabkákat a fedezékül szolgáló cseppkőből. A borotvaéles szilánkok felsértik az arcodat, de kezed és lábad is lehorzsolódik a hirtelen vetődéstől a kemény sziklapadlóra. Veszítesz 2 KONDÍCIÓ pontot.

A lövöldözés azonban elhal, a klántag felől pedig halálsikoly hallatszik. Odanézve látod az arcát, ahogy feléd csúszik; szemei tele vannak fájdalommal, és vadul kapálózik hátrafelé, mintha meg akarna markolni valamit. Aztán teste elernyed, és most már azt is látod, mit akart elérni: egy törött cseppkő lándzsaszerű hegyét, amit a lejtőről egy haláltusáját vívó barlangi ember az utolsó erejével a hátába vágott.

Kate ellenőrzi, hogy valóban meghalt-e, aztán átkutatja. Elrakja magának a géppisztolyát, a lőszereket és a vizes kulacsát, de a többit feléd kínálja:

rugós kés (+2)
1 adag konzervkaja
1 elsősegélycsomaghoz elegendő szulfonamid
iránytű
messzelátó

Ha valamit meg akarsz tartani, módosítsd az *Akciótáblázatodat*.

Ha elkészültél, a hosszú barlangi folyosón át visszatértek a felszínre.

• Lapozz a 168-ra.

- 72 =

Az erős V8-as motor dühös tigrisként mordul fel, ahogy az extra üzemanyag a hengerekbe ömlik. A hatás azonnali és lélegzetelállító: a sportkocsi megugrik, és ahogy gyorsul, úgy érzed, hogy az ülés magába szippant.

A gyorsítás pár pillanatra eltereli a figyelmedet a teherautóról. Aztán meglátod, ahogy leér a lejtő aljára, megugrik egy hulladékdombon, és vadul megpördülve átzúg az országúton. Szíved kihagy egy ütemet, mert épp feléd tart.

Dobj egy kockával, és add hozzá az AUTÓVEZETÉS pontodat!

- Ha az összeg 4 vagy kevesebb, lapozz a 273-ra.
- Ha az összeg 5 vagy több, lapozz a 156-re.

- 73 =

Haskell hiába kérdezgeti, a klántag továbbra sem válaszol. Vérpatak buggyan ki az ajkai közül, s utolsó leheletével még azt súgja:

– Veszett Kutya biztos, hogy nem enged át titeket...

- Lapozz a 147-re.

- 74 =

Egyre hangosabb a motorok zúgása, és kétségbeesel, mert nem találsz menedéket – a folyópart mindenhol túl meredek, hogy lehajts. Elkeseredetten vezetsz a part mentén, amikor lövések visszhangzanak a pusztában. Megláttak, és elkezdenek lövöldözni rád.

Felhagysz korábbi terveddel, és visszamész az országútra, remélve, hogy legyorsulhatod őket. A legfürgébbek máris a nyomodban vannak, és kitartóan követnek. Amikor a bandavezér a közeledbe ér, rémülten látod a visszapillantó tükörben, hogy a benzintankjára szerelt tokból egy tömpe csövű puskát ránt elő. Bár elsőre lefűrészelt csövű vadászpuskának hiszed, de szíved majdnem megáll, amikor rájössz, mi az: Egy D-40-es lézer célkeresős gránátvető. Látod a torkolattűz villanását, aztán fülsiketítő robbanást követően tűzzel és autód darabjaival karöltve a levegőbe repülsz.

A páncéltörő gránát áthatolt a csomagtartó lemezén, és a két tartalék benzines kannádba csapódott, befejezve küldetésedet és életedet.

- 75 =

Egy kopott Chevrolet platós furgon parkol felnyitott motorháztetővel az egyik kút mellett. Sokkal tisztább a városban szétszórva heverő autóroncsoknál, s gyanúd még erősebb lesz, ahogy az eleje alatt egy nagy fekete olajtócsát fedezel fel. Megállsz, hogy kivizsgáld az ügyet.

– Hé, az olaj még mindig nedves – mondja Kate, ahogy mutatóujjaddal megérinted a tócsát.

Épp a nadrágszáradba törölgeted az ujjadat, amikor valaki megszólal:

– Fegyvereket eldobni! Ha nem, végetek!

Egy férfi hangja az, egy lepukkant telefonfülkéből.

- Ha engedelmeskedsz, lapozz a 241-re.
- Ha fedezékbe ugrasz, lapozz a 164-re.

- 76 =

Talpra állítod Kate-et, s megvizsgálod, nem sérült-e meg a nyelőcsöve a klántag támadásától. A torka csúnyán le van horzsolva, s nem is érzi túl jól magát, de felülemelkedik a fájdalmon, mert fontosabb, hogy eltűnjetek, mielőtt felbukkannak a halott fickó cimborái. Felragadja a földről a pisztolyt, aztán követ téged a Sears hipermarket romjai felé.

- Lapozz a 106-ra.

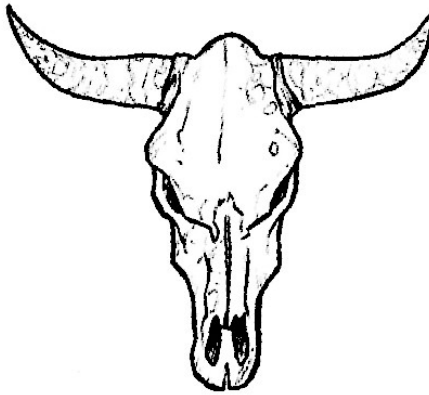
- 77 =

Utolsó ütésedtől ellenfeled bábuként rogy lábaidhoz. Közben a cimborája elszaladt a motorjához, ahonnan egy géppisztolyt vett elő. Épp időben vetődsz oldalra az első sorozat elől. Míg fedezékbe kúszol, megkaparintod a halott bandita pisztolyát.

Üvöltve szalad feléd a másik, közben csípőből tüzelve a géppisztollyal. Golyók szaggatják melletted a földet, ezért talpra kell állnod, hogy szembeszállj vele. Gyorsan kibiztosítod a pisztolyt, és a köves úton a gyűlölettel teli képű tagra emeled.

Dobj egy kockával, és add hozzá a CÉLLÖVÉS pontodat!

- Ha az összeg 6 vagy kevesebb, lapozz a 151-re.
- Ha az összeg 7 vagy több, lapozz a 138-ra.



- 78 =

A tenyerébe nyomod a töltényeket (húzd le a *Tártáskádból*), s elkezdesz dolgozni a kerékkel. Kate gyorsan újratölt. Közben a klánvezér, abban a tudatban, hogy biztos kifogytatok a lőszerből, átsétál a folyón, kezében egy súlyos motorláncot lóbálva és átkokat szórva felétek. Kate a betárazott pisztollyal célba veszi, és egy pontos lövéssel a szívébe, elhallgattatja az ordibáló Angyalkát. Ahogy összeesik a vízben, a többiek elég ideig esnek tanácstalanságba ahhoz, hogy befejezd a kerékcserét, és visszaugorjatok a kocsiba.

Ahogy felérsz a folyóparton, és a távoli országút felé száguldasz, a vállad fölött hátrapillantva látod, hogy a motorosok kihúzzák a South Concho folyóból vezérük holttestét.

- Lapozz a 249-re.

- 79 =

Felfedezed, hogy a fény egy kerek acél aknafedő karimáján keresztül szűrődik le az alagútba. Válladat nekifeszítve óvatosan felemeled, remélve, hogy a stadionon kívül vagytok. Azonban amit először megpillantasz, azok rohanó csizmás lábak.

Dobj egy kockával, és add hozzá az ÜGYESSÉG pontodat!

- Ha az összeg 7 vagy kevesebb, lapozz a 263-ra.
- Ha az összeg 8 vagy több, lapozz a 173-ra.

- 80 =

Hamar elterjed a többiek között is a rádióüzenet tartalma. Úgy döntenek, hogy a Fabens előtti barikádot fel kell mérni, mielőtt megpróbáljátok áttörni. Te vagy a felderítő, ezért ezt a feladatot automatikusan elnyered, de a nagy veszélyre tekintettel Haskell is elkísér.

A kolonisták felajánlott készletéből kiegészítheted a *Tártáskád* tartalmát:

5 darab 7,62 mm-es lőszer
9 darab 9 mm-es lőszer
4 darab 12-es patron

Csak az *egyik* fajtából választhatsz. A változást jelöld az *Akciótáblázatodon*.

- Lapozz a 134-re.

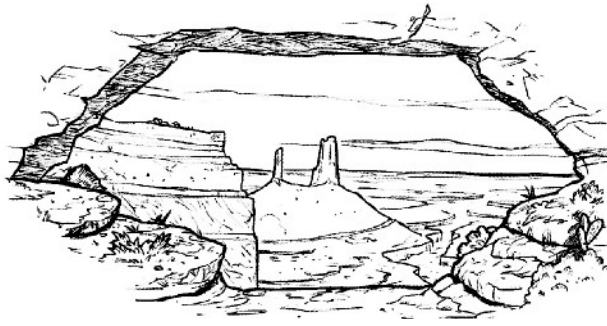
- 81 =

Elszánt, de hiábavaló kísérlet, hogy a fékpedált taposva megállítsd a csúszó sportkocsit. A kerekek és gumik visítanak, majd nagy csattanással nekivágódsz a szervizműhely ajtajának, ahol leáll a kocsi. A megerősített ajtó elnyeli az ütközés nagy részét, de nem úszod meg ütődések és horzsolások nélkül. Veszítesz 3 KONDÍCIÓ pontot.

Bár iszonyúan fájnak a sebek, de csendben maradsz, nem akarod, hogy a közelben elhúzó motorosok esetleg meghallják fájdalomkiáltásodat. Míg a távolodó porfelhőt nézed, legalább az megnyugtat, hogy ezzel a körülbelül ötven motorossal kevesebb maradt San Angelóban.

Megnyugodsz, hogy az autót nem érte jelentősebb kár, majd körbenézel az elhagyatott parkolóban.

- Ha alaposabban átvizsgálod, lapozz a 124-re.
- Ha elhagyod a területet és a várost, lapozz a 342-re.



- 82 =

Ráfókuszálsz a távoli csúcsra. Két férfi mászik a Fekete Csúcs felé, és bár nem tudod beazonosítani őket, de az látszik, hogy puskájuk van. Odafentről letekintenek az országútra, aztán elkezdenek leereszkedni a túlsó oldalon, így eltűnnek a szemed elől.

Visszamész a kocsidhoz, s amíg bevárod a többieket, folyamatosan a csúcsot fürkészed. Amikor a visszapillantó tükrödben feltűnik a vontató, indítasz. Ideges vagy, mert minden pillanatban rajtaütéstől tartasz, de félelmeid dacára ez elmarad. Végül feltűnnek előttetek Van Horn házai és üzletei. A városka elhagyatottnak tűnik, de nem akarsz kockáztatni. Megálltok a várostábla előtt egy mérföldd el, ahonnan Haskell őrmester társaságában gyalog indulsz felderíteni a hely biztonságosságát.

Van Horn halálos csendű főutcáján düledező épületek között sétáltok el. Semmi szokatlant nem tapasztalsz, míg egy bárhoz nem érsz a város közepén. A bejárat mellett egy motorkerékpár parkol, tankján egy pikk ász embléma utal a Maguk Urai-klánra. Át akarod kutatni a bárt, és lehetőleg élve elkapni a motorost, hogy kikérdezhessétek. Haskell szerint jó ötlet lenne, hogy egyikőtök hátulról lopakodna be, te pedig egyetértően bólintasz.

- Ha te akarsz hátulról odalopakodni, lapozz a 131-re.
- Ha a bejárati ajtón akarsz bemenni, lapozz a 13-ra.

- 83 =

Éles, égető fájdalom hasít a jobb lábikrádba, ahogy egy lentről érkező lövés kiszakít a lábadból egy kisebb húsdarabot. Veszítesz 3 KONDÍCIÓ pontot.

Összeszorított fogakkal bicegsz tovább az állványzat végére, ahol zárt lépcsőház vezet le a stadion szintje alatti nagyobb helyiségbe. Kate nyakába kapaszkodva próbálsz alig ránehézkedni a jobb lábadra, de annyira erősen vérzel, hogy muszáj megállnotok, nehogy elájulj.

- Ha van elsősegélycsomagod, lapozz a 320-ra.
- Ha nincs már több elsősegélycsomagod, lapozz a 135-re.

- 84 =

Kényszeríted magad a lassabb légzésre, hogy lenyugtasd kalimpáló szívedet. Már nagyon közelről hallod a klántag lépteit, de még vársz a legalkalmasabb pillanatra. Izzadó tenyérrel markolod a puskádat, s amikor a bandita megáll, tüzelésre készen előlépsz.

Dobj egy kockával, és add hozzá a CÉLLÖVÉS értékedet!

- Ha az összeg 7 vagy kevesebb, lapozz a 292-re.
- Ha az összeg 8 vagy több, lapozz a 18-ra.

- 85 =

Minden ház és bolt réges-régen összeomlott már ebben az elfeledett faluban, kivéve kettőt. Mindkettő a város határában áll egy sikátor két oldalán, a többi oldaláról összefújt homokdombok határolják. Ezek között parkolsz le. Gyorsan rájössz, hogy az egyik egy szerszámüzlet, a másik pedig egy kis pumpás benzinkút.

- Ha a kihalt szerszámüzletet vizsgálod meg, lapozz a 141-re.
- Ha a benzinkutat néznéd meg, lapozz a 183-ra.

- 86 =

Lenyomod a kilincset, és finoman betolod az ajtót. Azonban alig lépsz be, az ajtó fölötti polcról egy nagy üvegkancsó esik a fejedre, és törik szét védtelen koponyádon. Veszítesz 3 KONDÍCIÓ pontot.

Sebedet tapogatva észreveszed, hogy a kancsó egy vékony madzaggal a kilincsre volt kötve: szándékosan állítottak itt csapdát. Nem csak némi vért vesztettél, de a meglepetés erejét is.

Idegesen ugráló szemekkel sietsz át a konyhán a bárba. Ott Haskell nevét suttogod, nehogy véletlenül összetévesszen téged egy klántaggal a sötétben.

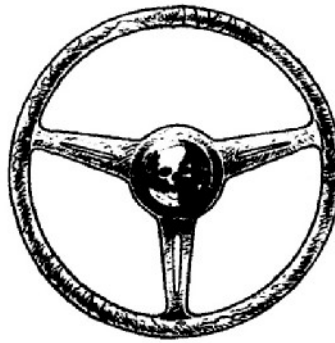
Dobj egy kockával, és add hozzá a TALÁLÉKONYSÁG és ÜGYESSÉG pontjaidat!

- Ha az összeg 13 vagy kevesebb, lapozz a 270-re.
- Ha az összeg 14 vagy több, lapozz a 190-re.

- 87 =

Teljes erőddel a kocsi műszerfalának csapod a prérifarkas fejét, szilánkosra törve a koponyáját. A harapása elgyengül, így Kate végre félre tudja húzni a nyakán lévő szőrbe kapaszkodva, és kihajítja a kocsiból. Kicsit megrázott a dolog, de nem sérültél meg a támadásban, a bőrdzsekid vastag ujja megvédett a prérifarkas agyaraitól. Gyorsan visszanyered az irányítást a kocsi felett, és a Christoval híd felé kanyarodsz.

- Lapozz a 324-re.



- 88 =

Az ajtó nincs kulcsra zárva. Bakancsod orrával betolod, hogy egy papírokkal teleszórt padlójú helyiség nyíljon meg előtted. Itt tárolták egykor az élelmiszerbolt napi dokumentációját.

- Ha beleolvasol a papírokba, lapozz a 22-re.
- Ha inkább távozol, hogy máshol folytasd a kutatást, lapozz a 204-re.

- 89 =

Mielőtt a két őr észrevenne, beslisszolsz a balra lévő ajtón egy öltözőbe. A hátizsákból előhúzod a jelzőrakétát, két kézre fogod, aztán az ajtókeretből kipislantva felméred a klántagok pontos helyzetét. Karhossznyira eltartva magadtól rájuk irányítod a rakétát, és megrántod az indítózsinórját (húzd le a jelzőrakétát az *Akciótáblázatodról*).

A szűk folyosón pusztító hatása van a robbanásnak, a karmazsinvörös füst és a tűz megvakítja és fojtogatja a két testőrt. Az ajtó mögött találsz egy törülközőt, ezzel takarod el a szádat, amikor kilépsz a füstös folyosóra. A lépcső alján kábultan hevernek a banditák, amíg képtelenek a védekezésre, gyorsan és csendben elintézed őket a közelharci fegyvereddel. Már félúton vagy felfelé a lépcsőn, amikor látod, hogy a tetején kinyílik az ajtó.

• Lapozz a 268-ra.

- 90 =

Az egész éjszakád rámegy, hogy kivágd a torz fémet a kaszniból, kiegyengesd, és visszahegeszd a helyére. Nehéz feladat, pláne ilyen fáradtan, de megfizethetetlen értéke van, hogy hat hónappal ezelőtt segítettél Cutternek az autód összeszerelésében. Folyamatosan dolgozol, s csak akkor állsz meg, amikor Kate északra tőletek felfedez egy csapat Angyalkát. Elzárod a lángot, s a nagyobb sziklák között elbújtok, míg a motorosok elhúznak délnek az országúton. Mikor eltűnnek a távolban, folytatod a kimerítő munkát.

Hajnal után egy órával készülsz el végleg a javítással. A kora reggeli tiszta fényben mérföldekre ellátni az Eldoradótól délre tartó országút körüli sziklás pusztán. Bár kihaltnak tűnik, de izgatottan vezetsz a térképed által is jelzett következő kisváros, Sonora felé, hiszen tegnap éjszaka az Angyalkák is ebbe az irányba hajtottak el. Egy mérföldre Sonora határától keresztezi az utat a kelet-nyugat felé tartó 10-es autópálya. Ha ezen elindulsz, akkor eljuthatsz Kentbe, ahol remélhetőleg találkozol a kolóniával, és együtt vágtok majd át a hegyeken El Paso felé.

Rákanyarodsz a hosszan nyugatnak tartó autópályára, és azonnal megérzed a különbséget, mert ez az úttest jobb állapotú és tisztább. Az Angyalkáknak még mindig nincs nyoma, Kate abban reménykedik, hogy hátha Sonora romjai között kutatnak utánatok, mert talán ott rejtőztetek el éjszakára. Szeretnél vele egyetérteni, de a távolban feltűnik valami, ami miatt nem teheted.

• Lapozz a 306-ra.

- 91 =

Mintha csak téged ünnepelnének, hangos éljenzés tölti meg a stadiont, amikor beviszed a gyilkos szúrást. Lázadó Ricky, az Angyalkák legjobb motorosa most haladt át a célvonalon, s nyerte meg a versenyt. Mekong Mike utolsó szavaival megátkoz téged, majd feje a földre bukik. Odafordulsz Veszett Kutya Michiganhez, aki a térképasztal túlsó felén állva épp befejezi a beszélgetést egy rádió adó-vevőbe, aztán gonosz félmosollyal a fejedre céloz a pisztolyával. Épp meghúzná a ravaszt, amikor Kate megjelenik mögötte egy faszéket szorongatva remegő kezeiben. Egy elszánt csapással szétzúzza a széket Veszett Kutya Michigan fején, aki eszméletlenül terül el a padlón.

• Lapozz a 133-ra.

- 92 =

Félrevetődsz egy autóroncs mögé. Ekkor egy második lövés nagy port felverve csapódik az aszfaltnak épp ott, ahol az előbb álltál. Nemcsak azért vagy dühös, mert meg akartak ölni, hanem, mert a sebesült Gunter szívszaggatóan nyöszörög. Úgy döntesz, kiegyenlíted a számlát és kifüstölöd az orvlövészt. Kate és a többiek az út túlsó végén hevernek, nem tudnak anélkül megmozdulni, hogy fel ne fednék magukat. Csak te tudod úgy elérni az üzlet bejáratát, hogy van némi fedezéked.

Amikor a harmadik lövés a tehetetlen Gunterbe csapódik, dühöd zord elszántsággá alakul. Hiába figyelmeztet Kate, hogy maradj a földön, talpra ugorva a bejárathoz rohansz.

• Lapozz a 338-ra.

- 93 =

A kinn várakozó motorosok hangos tapsolás mellett beindítják járműveiket, hogy egyes sorban bevonuljanak a stadion nagyra tárt kapuján. Te ezzel keveset törődve otthagyod korábbi rejtekhelyed, és megkerülöd a stadiont az azt körülvevő sugárúton. Senkinek sem tűnik fel, hogy céltudatosan az aréna keleti részére bandukolsz, ahol a fal nagy része leomlott. Itt már csak körülbelül négy méter magas, tövébe nagy kupac betontörmelék hullt. Amikor senki sincs a közelben, nekiindulsz. Füledben hangosan lüktet a vér, míg megmászod a dombocskát, majd megpróbálsz felkapaszkodni a falra.

Dobj egy kockával, és add hozzá az ÜGYESSÉG pontodat!

- Ha az összeg 8 vagy kevesebb, lapozz a 315-re.
- Ha az összeg 9 vagy több, lapozz a 261-re.

- 94 =

Körbejárod az épületet, de csalódottan tapasztalod, hogy se ablak, se más bejárat nincs rajta. Fogalmad sincs, hogy mi lehet odabenn, de egyre kíváncsibb vagy rá.

- Ha van rugalmas fűrészed, és azzal próbálod meg átvágni a lakatot, lapozz a 221-re.
- Ha van kézigránátod, amivel felrobbantanád az ajtót, lapozz a 236-ra.
- Ha másfelé folytatod a kutatást, lapozz a 188-ra.

- 95 =

Miközben kilépsz a folyosóra, a puskádat a válladnak támasztod. A lépcső bal oldalán álló fickó meglát, de hiába próbál figyelmeztető kiáltást harsogni, mert golyód célba ér. (Húzz le egy 7,62 mm-es lőszert a *Tártáskádból*!) A lövés ereje megperdíti, és lerogy a lépcső alján. Míg újabb töltényt tárazol be, a másik tag felé fordítod a csövet, tudva, hogy a második lövésednek is épp ilyen hatékonynak kell lennie, de villámgyors reakciója megmenti, mert mire célkeresztbe fogod, rémülten pislogsz a felkelepelő géppisztoly torkába.

Dobj egy kockával, és add hozzá ÜGYESSÉG és KONDÍCIÓ pontjaidat!

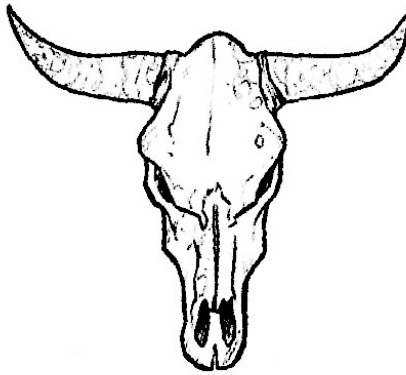
- Ha a végösszeg 19 vagy kevesebb, lapozz a 297-re.
- Ha 20 vagy több, lapozz a 197-re.

- 96 =

A férfi félelemmel teli szemekkel bámul rád. Remegő ujjai már majdnem eleresztik az ideget, amikor az utolsó kanyarból előtűnik a géppuskás üldözőtök, szorosan a nyomában a többi Angyalkával. Kate-re kiáltasz, s mindketten hasra vetitek magatokat, amikor a dupla géppuskák felkelepelnek, hogy megszórják a palánkot. Jó pár, a fejed felett elrepülő lövedék csapódik az íjász testébe, véres húsdarabként hajítva a bejárat elé.

Felsegíted Kate-et, aztán együtt elhúzzátok a holttestet az útból, hogy be lehessen zárni a kaput. A település többi tagja is odaigyekszik segíteni. Amikor bezáródik a kapu, sürgetnek, hogy menjetek be a barlangba. Nem szívesen hagyod itt a sportkocsidat, de itt maradni és harcolni öngyilkosság lenne. Nehéz szívvel követed őket befelé.

- Lapozz a 8-ra.



- 97 =

A motoros röhögve tüzet nyit rád. Elöl élénksárga torkolattűz, oldalt egy csomó üres hüvely repül ki géppisztolyából. Bár megerősített szélvédőd van, a golyók átütik. Üvegdarabkák repülnek az arcodba (vesztesz 2 KONDÍCIÓ pontot), de csodával határos módon a golyók elkerülnek. Hiába üríti az egész tárat az autódba, ez nem állítja meg. Rémülten próbál újratárazni, de mielőtt sikerülne, elkapja az első lökhárítód, és lerepül a híd mellett.

Közben a bajtársának sikerült beindítani a motorját, és a túlpart felé száguld. Alacsonyabbra kapcsolsz, hogy üldözőbe vedd, eltökélten arra, hogy megakadályozd, hogy Veszett Kutya Michigannek jelenthesse váratlan látogatásodat. A hídon túl egy domb gerincére felvezető meredek úton versenyeztek. Mire te is felérsz, látod, hogy ő már fél mérfölddel előrébb halad a 87-es úton.

- Ha üldözés közben rálősz a fegyvereddel, lapozz a 327-re.
- Ha megpróbálod leszorítani az útról, lapozz a 199-re.

- 98 =

Jonas bácsikád a kezedbe nyom egy **jelzőrakétát** (írd fel az *Akciótáblázatodra*). Azt mondja, hogy azonnal lődd fel, ha sikerült áttörni a barikádot. Ha látják a fényt, egyből elindulnak, libasorban áthajtanak a résen, és El Paso előtt meg se állnak.

- Lapozz a 345-re.

- 99 =

Idegesen látod, hogy a motorosok érkeznek meg a városba. Némán imádkozol, hogy megállás nélkül hagyják el Eldoradót, s megkönnyebbülsz, ahogy imád meghallgattatik. Most, hogy elmúlt a közvetlen veszély, a gyárban maradtok, és engedélyezel magadnak néhány órányi alvást, mielőtt felkelted Kate-et, hogy hajnalban folytassátok az utazást.

A kora reggeli tiszta fényben mérföldekre ellátni az Eldoradótól délre tartó országút körüli sziklás pusztán. Bár kihaltnak tűnik, de izgatottan vezetsz a térképed által is jelzett következő kisváros, Sonora felé, hiszen tegnap éjszaka az Angyalkák is ebbe az irányba hajtottak el. Egy mérföldre Sonora határától keresztezi az utat a kelet-nyugat felé tartó 10-es autópálya. Ha ezen elindulsz, akkor eljuthatsz Kentbe, ahol remélhetőleg találkozol a kolóniával, és együtt vágtok majd át a hegyeken El Paso felé.

Rákanyarodsz a hosszan nyugatnak tartó autópályára, és azonnal megérzed a különbséget, mert ez az úttest jobb állapotú és tisztább. Az Angyalkáknak még mindig nincs nyoma, Kate abban reménykedik, hogy hátha Sonora romjai között kutatnak utánatok, mert talán ott rejtőztetek el éjszakára. Szeretnél vele egyetérteni, de a távolban feltűnik valami, ami miatt nem teheted.

• Lapozz a 306-ra.

- 100 =

Amennyiben épen is maradt valami Sterling City-ben az Utolsó Nap utáni fagyos években, azt már rég kifosztották vagy tönkretették a kóborló bandák. Sokan itt hagyták emléküket, spray-vel felfújt kajla betűk virítanak a raktárak falain és az autóroncsok oldalain.

Élet nyomait keresve leparkolsz a romok előtt. A Fort Worth-i punkok tanyájára emlékeztet a hely, ezért ahogy az árnyas kapualjakra nézel, rossz érzések kezdenek kavarogni benned.

- Ha a főúton maradva áthajtasz Sterling City-n, lapozz az 57-re.
- Ha letérsz a főútról, és megkerülöd a várost, lapozz a 285-re.

- 101 =

A halott Angyalka átkutatása során a következők kerülnek elő:

pisztoly
8 darab 9 mm-es lőszer
kés (+2)
1 adag konzervkaja
kulacs (benne 2 ivásra elég vízzel)
1 elsősegélycsomaghoz elég antibiotikum
védőszemüveg

Amellett a bolt mellett, amelyikből az Angyalka kilépett, megtaláljátok a motorját. Felpakolod rá a hegesztőfelszerelést, aztán visszamotoroztok a sportkocsidhoz, ahol azonnal elkezdesz dolgozni a káron. Az egész éjszakád rámegy, hogy kivágd a torz fémet a kaszniból, kiegyengesd, és visszahegeszd a helyére. Nehéz feladat, pláne ilyen fáradtan, de megfizethetetlen értéke van, hogy hat hónappal ezelőtt segítettél Cutternek az autód összeszerelésében.

Folyamatos munkával hajnal után egy órával készülsz el végleg a javítással. A kora reggeli tiszta fényben mérföldekre ellátni az Eldoradótól délre tartó országút körüli sziklás pusztán. Bár kihaltnak tűnik, de izgatottan vezetsz a térképed által is jelzett következő kisváros, Sonora felé, hiszen tegnap éjszaka az Angyalkák is ebbe az irányba hajtottak el. Egy mérföldre Sonora határától keresztezi az utat a kelet-nyugat felé tartó 10-es autópálya. Ha ezen elindulsz, akkor eljuthatsz Kentbe, ahol remélhetőleg találkozol a kolóniával, és együtt vágtok majd át a hegyeken El Paso felé.

Rákanyarodsz a hosszan nyugatnak tartó autópályára, és azonnal megérzed a különbséget, mert ez az úttest jobb állapotú és tisztább. Az Angyalkáknak még mindig nincs nyoma, Kate abban reménykedik, hogy hátha Sonora romjai között kutatnak utánatok, mert talán ott rejtőztetek el éjszakára. Szeretnél vele egyetérteni, de a távolban feltűnik valami, ami miatt nem teheted.

• Lapozz a 306-ra.

- 102 =

Félelem és kapzsiság egyaránt megjelenik a klántagok szemeiben a hátizsákodból előhúzott whiskysüveg láttán. Az alacsonyabbik mohón kikapja a kezedből, kihúzza a dugót, és a szájára kapja. Egy nagy korty után a társa elveszi tőle, szintén meghúzza, aztán felvidulva nyomja vissza a dugót.

– Hú, haver, ezzel vettél magadnak egy VIP-jegyet – mondja, miközben kabátja belső zsebébe rejti az üveget (húzd le a bourbont az *Akciótáblázatodról*).

Társa bizonytalan tekintetétől követve kegyesen a falra mutat. Megint megmászod a szemétdombot, de most segítséged is van, a két bandita bakot tart a lábadnak, hogy fel tudd húzni magad a falra. Míg te leugrasz a túloldalon, ők jó szerencséjüket ünnepelve továbbsétálnak a sugárúton.

Jóval a legutolsó széksorok fölött letekintesz az egyelőre üres lelátó székeire, melyek körbeveszik a poros arénát, és annak szélén körbefutó pályára, melyen még mindig alakítgatnak. A stadionban egykor nemzetközi sporteseményeket tartottak, melyet tévén közvetítettek az egész világnak, most pedig egy egész másfajta sporteseménynek ad helyet. Az Angyalkák kihívták az Oroszlánokat, hogy a négy legjobb motoros megmérkőzzön egy húszkörös motorversenyben. A pálya egy gyerekkorodban látod régi filmre emlékeztet, csak az az ősi Rómában játszódott, és vad harci szekerekkel küzdöttek. A mai verseny ugyan békésnek van hirdetve, megünnepelendő a szövetséget, de közben a klán becsülete is a tét, úgyhogy bizonyára halálosan komolyan fogják venni.

A stadion távoli oldalán egy üvegezett kilátóra esik a tekinteted, itt ültek egykor a tévés és rádiós kommentátorok. Kíváncsiságodat akkor kelti fel, amikor meglátod, hogy milyen erősen őrzik a bejáratát. Az üvegablakokra meredve úgy látod, hogy öten vannak benn: négy klántag és egy szőke hajú lány. Bár nem látod tisztán az arcát, tudod, hogy csak Kate Norton lehet az.

- Lapozz a 68-ra.

- 103 =

Az orvlövészt a falnak csapja a testét ért lövésed (húzd le az elhasznált lőszert a *Tártáskádból*). Gurgulázó nyögéssel csúszik le a padlóra, aztán bíborvörösre festett hasára borul. Keze még mindig a fegyvert markolja. (Ha akarod, elrakhatod a **karabélyt** és a benne lévő **8 darab 7,62 mm-es lőszert**.)

Leordítasz az utcára, hogy minden tiszta, aztán elhagyod a szobát.

- Lapozz a 239-re.

- 104 =

Egy golyó csapódik a jobb ajtóba, egy másik pedig gellert kap az ülésed hátuljára felszerelt acéllapokról, ezért önkéntelenül is lebuksz, de elnyomod magadban a félelmet, és az autóra koncentrálsz. Leveszed a lábad a gázról, úgy indítasz. Bár erős a kísértés, hogy azonnal a gázra taposs, de azzal csak elöntenéd a motort, és akkor itt ragadnál, a Maguk Uraitól körülvéve.

Türelmed kifizetődik: a motor életre kel, aztán már gyorsítasz is. Magad előtt még látod a konvoj hátsó lámpáit. Néhányan még vaktában utánad lőnek, de hamar kikerülsz a Maguk Urai lőtávolságából, és utoléred az iskolabuszt.

- Lapozz a 312-re.

- 105 =

Egyetlen lehetőséged a torz sportkocsid megjavítására, ha visszatérsz Eldoradóba, ahol valamelyik elhagyatott garázsban vagy szerelőműhelyben esetleg találsz hegesztőfelszerelést. Fáradtan és lelombozva vágtok neki a hosszú gyaloglásnak vissza a városba. Egy mérfölddel később rémülten látod, hogy motorkerékpárok fényszórói közelednek.

Add össze aktuális KONDÍCIÓ és TALÁLÉKONYSÁG pontjaidat!

- Ha az összeg 24 vagy kevesebb, lapozz a 262-re.
- Ha az összeg 25 vagy több, lapozz a 184-re.

- 106 =

Veszett Kutya Michigan rádión megüzente a déli romoknál járőrözőknek szökésetek hírét. Azt sem tartotta titokban, hogy meggyilkoltad az Angyalkák vezetőjét, és a hirtelen vészhelyzetre tekintettel kijelölte saját magát új parancsnoknak. Minden Angyalkát a déli szektorokba vezényel, azzal a felszólítással, hogy ha meglátnak, azonnal végezzenek veletek.

Szerencsére viszont további találkozások nélkül eléritek a hipermarketet, ahol reggel óta érintetlenül parkol a sportkocsid. Kicsit nehezen indul be, ezzel kellemetlen perceket okozva neked, de amikor már egyenletesen duruzsol, olyan gyorsan elhagyod San Angelót, ahogy csak tudod. Délnek tartasz a 277-es főút maradványain.

Vezetés közben innod kell, különben veszítesz 3 KONDÍCIÓ pontot.

- Lapozz a 211-re.

- 107 =

Ilyen közelről az automata fegyver lövéseinek ereje a magasba hajítja a klántag testét. Halálsikollyal repül az asztal közepére, ahonnan élettelenül csúszik le a padlóra. A másik két férfi a fegyvere után kap, miközben sietősen hátrébb húzódnak a vérben fekvő holttesttől.

Húzz le 6 darab 9 mm-es lőszert a *Tártáskádból*!

- Lapozz a 335-re.

- 108 =

Félrerántod a kormányt a rakéta elől, és a gázra taposol. A fegyver néhány méterrel mögötted csapódik a földbe. A robbanástól elakad a lélegzeted, de hamar összeszeded magad, s biztos kézzel kormányzod tovább a járgányt. A tükörben látod, hogy a többiekre pisztolyokkal lövöldöznek, de olyan összevissza, hogy szerencsére nincs áldozat. Hamar mind biztonságban kijuttok a háborús zónából, s Sierra Blanca felé haladva egyre távolodtok a Slaughter hegytől.

• Lapozz a 260-ra.

- 109 =

A fénynél könnyű követni a szervizalagútban a falakat borító vastag áramkábeleket. Egy negyedórán keresztül gond nélkül haladtok előre, ahol a kiszélesedő folyosó közepén egy létra indul felfelé, s végződik egy kerek acél aknafedőben. Kate szerint érdemes lenne közelebbről megnézni, így felmászol, óvatosan felemeled a súlyos acéllapot, és kikukucskálsz. Kate-nek igaza volt, a Reagan Emlékstadion bejárati kapujának látványa üdvözöl.

Megvárod, míg épp senki sem járkál a környéken, kimásztok, s eltűntök a San Angelo erődtől délre eső romok között.

• Lapozz a 305-re.

- 110 =

Kate elkap, ahogy botladozva kiérsz az ajtón, s biztos távolba húz. A következő pillanatban a könyvtár teteje nagy recsegő hanggal beomlik. Az erős szél messzire hordja a felcsapó szikrákat. Csendben nézel Kate koromlepte arcára, aztán vissza az égő könyvtárra, s rájössz, mekkora szerencsétek volt, hogy élve kijutottatok a lángoló pokolból.

Mire összeszeditek magatokat a megpróbáltatás után, s visszaültök a sportkocsiba, már a szél is elcsendesedik. Keleten az ég alja már világos a közelgő hajnaltól, s elhagyjátok Bakersfieldet, mielőtt a nap magasra hágna és a hőmérséklet elviselhetetlen lenne. A városon túl az országút egyenletesen emelkedik a horizonton felsejlő hegyek felé tartva. Nagyon lassan haladva negyven mérföldet tudsz megtenni, mire a benzinszintmutató a nullára ér. Elöl feltűnik Fort Stockton körvonala, ami új reményt ad némi benzinhez jutáshoz.

Amikor beérkezel a városba, azonnal egy benzinkút kerül elétek. Ez is olyan elhagyatottnak tűnik, mint minden más, de baljós előérzeted támad, és libabőrös leszel.

- Lapozz a 75-re.

- 111 =

Egy prérikutya hamuval teli csontjai hevernek a tábortűz mellett, ezen osztozkodott a két bandita. Ahol a motorok álltak, találsz a földön egy **bőrmaszkot** (ha meg akarod tartani, írd fel az *Akciótáblázatodra*).

Elégedetten, hogy semmi fontosról nem maradtál le, továbbmész San Angelo felé. A hídon egy mérfölddel túl a kihalt 87-es főút terpeszkedik, amin délnek tartva pár perc múlva egy városhoz érkezel. A térképedre pillantva bebizonyosodik, hogy ez Sterling City.

- Lapozz a 100-ra.

- 112 =

Elhagyod a búvóhelyedet, hogy a hátul osonó két klántag elé kerülj. Egy lepusztult autómosó mellé húzott régi abroncsállvány jó védelmi pozíciónak tűnik, úgyhogy gyorsan odasietsz. Közben az Oroszlánok megállnak. Egy pillanatra eltűnnek a szemed elől, de aztán újra megjelennek; félig görnyedve, kezükben tüzelésre kész fegyverrel lopakodnak épp feléd.

- Ha pisztolyod van, lapozz a 27-re.
- Ha géppisztolyod van, lapozz a 142-re.
- Ha sörétes puskád van, lapozz a 319-re.
- Ha karabélyt használsz, lapozz a 10-re.

- 113 =

Kiáltásodra néma csend felel. Megismétled, erre már érkezik válasz: egy géppisztoly hat recés szélű lyukat fúr a konyhaajtóba.

Dobj egy kockával!

- Ha a szám 0 vagy 1, lapozz a 322-re.
- Ha a szám 2–5, lapozz a 256-ra.
- Ha a szám 6–9, lapozz a 23-ra.

- 114 =

Visszakanyarodsz az útra, s irány Fabens városa. Tíz perccel később megpillantod a távolban, ezért újra a jukkaerdőben keresel búvóhelyet, ahonnan gyalog indultok felderíteni a banditák uralta várost.

Egy rettentő nagy barikádot emeltek keresztben az autópályán. A három méter magas fal alapját autóroncsok képezik, melyet földdel és törött betondarabokkal tömtek ki. Lehetetlen, hogy ezen áttörjön a konvoj. A város körül a mexikóiak gödröket ástak, hogy csapdába essenek azok, akik megpróbálják kikerülni a barikádot. Elsőre reménytelennek tűnik az átjutás, de ha El Pasóba akartok érni, valahol mégis át kell siklanotok.

Hosszú szemlélődés után Haskell őrmester tervet eszel ki: akkora lyukat kell a falba robbantani, amin át tud haladni a teljes konvoj. Fort Hancockba visszatérve a többieknek is elmondja a tervét. Rádióüzenetet küldtök El Pasóba, hogy legyenek készek a fogadásotokra, ha át tudjátok magatokat robbantani.

- Ha van jelzőrakétád, lapozz a 294-re.
- Ha nincs, lapozz a 98-ra.

- 115 =

Meg sem mozdulsz, sőt, a lélegzetedet is visszatartod, ahogy tőled négy lépésre egy klántag egy szerszámosládával vacakol. Közben viszont sajnos olyan port ver fel, hogy nem tudod megállni tüsszentés nélkül, amivel elárulod jelenlétedet. Az egyik hordót félrelökve két erős kéz ragadja meg a dzsekidet, s rángat talpra.

– Mi a jó francot akarsz? – morog rád a sebhelyes arcú Detroit Oroszlánjai-tag, akinek bűzös leheletétől majdnem elhányod magad. – Szabotázs, vagy mi? – fröcsög vádlón.

– Mi? Nem vagyok szabotőr – válaszolod, próbálva időt nyerni, miközben kezed lassan mozdul a közelharci fegyvered felé. – Angyalka vagyok, és nem akartam lemaradni a versenyről. A déli zónában kellene járőröznöm, de ott sose történik semmi. Engedj már el, oké?

Közben megmarkolod a fegyvert, de valami miatt mégis csak hezitálsz: a teherautó mögött nagy tömeg ácsorog, akik mind be akarnak jutni a stadionba. Ez egyből elveszi a kedvedet a harctól, így inkább megpróbálod őt megvesztegetni.

- Ha van nálad egy üveg bourbon, lapozz a 161-re.
- Ha nincs, lapozz a 207-re.

- 116 =

A cseppkőnek dőlve kibiztosítod a puskádat. Már nagyon közelről hallod a klántag lépteit, de még vársz a legalkalmasabb pillanatra. Amikor a bandita megáll, tüzelésre készen előlépsz.

Dobj egy kockával, és add hozzá a CÉLLÖVÉS értékedet!

- Ha az összeg 3 vagy kevesebb, lapozz a 292-re.
- Ha az összeg 4 vagy több, lapozz a 18-ra.

- 117 =

Húsz méterre vagy a faltól, amikor egy géppisztolysorozat zaja visszhangzik végig a nyílt terepen. Golyók csapkodnak tőled pár centire, s vinnyogó hangon pattannak vissza a talajról. Kate hátranéz a válla fölött, és lassítani kezd, hogy utolérhesd, de kiabálva utasítod, hogy rohanjon tovább.

Félúton a kimerültség hulláma úgy zuhan rád, mint egy ólomtakaró. Lábizmaid fájdalmasan feszülnek, míg összeakad a két lábad, és hasra esel. Reményvesztetten próbálsz talpra állni, de újabb lövések dördülnek. Valami éles és perzselő fájdalom csap az oldaladba, mint valami izzó tőr. Látásod elhomályosul és eltorzul, de az utolsó dolog amit látsz, ahogy Kate biztonságban eléri a tűzoltóállomást.

Sajnos utazásod és életed véget ért San Angelóban.

- 118 =

A gumik és fékek fúriaként visítanak, ahogy hirtelen állóra fékezed a járgányt. A következő pillanatban átsuhan előtted a teherautó, az első lökhárítótól csak centikre, aztán felborul egy roncson. Tapasztalatod és reflexeid megvédtek az ütközéstől, de kellemetlen érzéssel figyeled az egyre távolodó konvojt. Egyesbe kapcsolsz, a gázra lépsz, de semmi sem történik. A motor leáll. Gyorsan újra elfordítod a kulcsot, mielőtt a közelbe érő Maguk Urai végeznének veled.

Dobj egy kockával, és add hozzá az AUTÓVEZETÉS és TALÁLÉKONYSÁG pontjaidat!

- Ha az összeg 13 vagy kevesebb, lapozz a 43-ra.
- Ha az összeg 14 vagy több, lapozz a 104-re.

- 119 =

Mielőtt a fickó lőhetne, a fejére mérsz egy jobbhorgot, ettől a földre kerül. Kate az ajtókeretnek rogy, kezét a torkára tapasztva fájdalmasan kapkod levegő után. Segíteni akarsz neki, de közben a bandita talpa áll, s vadul térden rúg. Veszítesz 1 KONDÍCIÓ pontot. Mielőtt összeszednéd magad, rád ugrik, s acélos markaival megpróbálja kiszorítani belőled a szuszt.

Metálvilla

HARCÉRTÉK 16 KONDÍCIÓ 25

Támadása gyorsasága és elsöprő ereje miatt a harmadik kör előtt nem tudod előhúzni a közelharci fegyveredet.

- Ha győzöl, lapozz a 76-ra.

- 120 =

– Ezzel tényleg fúrhatunk bele egy jó nagy lyukat – mondja Haskell, amikor átveszi tőled a rakétavetőt, és a megfelelő pozícióba helyezkedik. – Fejeket le! – kiáltja.

A gomb felengedésekor a nagy erejű pusztító rakéta sikítva indul meg a barikád közepe felé.

(Húzd le az *Akciótáblázatodról* a Leviathan rakétát és a jelzőrakétát. Az előbbi miatt felírt -2 ÜGYESSÉG pont már nem érvényes.)

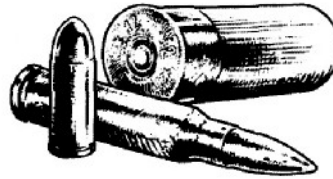
- Lapozz a 350-re.

- 121 =

Ellépve ellenfeled holttestétől kikapcsolod a szirénát, és visszarakod a hátizsákodba. A földön ott hever az őr **géppisztolya**. (Elrakhatod, ha akarod, a tárában **24 darab 9 mm-es lőszer** van.)

Odaszaladsz a lépcsőhöz, és már félig megmászod, amikor a tetején hirtelen kinyílik az ajtó.

- Lapozz a 268-ra.



- 122 =

A lövés elhallgattatja az ordibáló Angyalkát. Szélesre tárt karokkal vágódik hanyatt a nyeregben. Vízbe csapódó testének látványa elég ideig taszítja tanácstalanságba a társait ahhoz, hogy befejezd a kerékcserét, és visszaugorjatok a kocsiba.

Ahogy felérsz a folyóparton, és a távoli országút felé száguldasz, a vállad fölött hátrapillantva látod, hogy a motorosok kihúzzák a South Concho folyóból vezérük holttestét.

- Lapozz a 249-re.

- 123 =

Nehéz, de nem lehetetlen levágni a megerősített acél lakatot. Amikor megadja magát, egy hangárszerű épületbe enged be, melyben egy páncélozott teherautót találsz: ilyenekkel szállították a texasi bankok között a készpénzt és az aranyrudakat. Ezt az Utolsó Napon térítették el, s hozták ide, hogy majd a rablók itt kirámolják. Arra már nem volt idejük, hogy osztozkodjanak a kincsen, úgyhogy a járműben még most is ott van legalább harmincmillió dollárnyi készpénz; ami ma már semmit sem ér.

Bár negyedéig tele van a tartály, de ez dízelolaj, úgyhogy nem használhatod a sportkocsidhoz. Átkozva balszerencsédet átkutatod a járművet és a raktárt, és pár dolgra azért szerencsére rábukkansz:

szerszámkészlet
légpumpa
desztillált víz (3 ivásra elég)
gépolaj
franciakulcs

Az alkony kezdi átadni a helyét a sötétségnek, s mielőtt teljesen eltűnne a fény, idegesen visszasietsz a sportkocsidhoz. Elégedetten gondolsz arra, hogy nem hagytál itt semmi értékeset.

• Lapozz a 216-ra.

- 124 =

A kocsikban és a körülöttük szétszórt szemétben nem sok hasznos dologra lehet bukkanni. A szervizben viszont találsz még felhasználható tárgyakat, melyek segíthetnek majd utadon:

napelemes zseblámpa
szerszámkészlet
motorolaj

Ha valamit meg akarsz tartani, ne felejtsd el módosítani az *Akciótáblázatodat*.

Mikor biztos vagy benne, hogy nem hagytál ki semmi fontosat, továbbindulsz San Angelo felé.

• Lapozz a 342-re.

- 125 =

A közelben alaposan szétnézel, van-e valami ösvény vagy lépcső, amin feljuthatnál a csúcsra, de semmit sem találsz. A keresést vonakodva befejezve visszaülsz a kocsidba.

• Lapozz a 210-re.

- 126 =

Mivel a mellénye hátára egy hosszú szarvú bika koponyája van festve, egyértelmű, hogy az első Angyalkádat intézted el. A padlón nem csak a fegyverét, hanem a hátizsákját is megtalálod. A következő tárgyak kerülnek elő:

géppisztoly (benne **18 darab 9 mm-es lőszer**)
kés (+2)
kézigránát
kulacs (benne 3 ivásra elég vízzel)
3 elsősegélycsomaghoz elegendő kötszer, szulfonamid és fertőtlenítő
rugalmas fűrész
kis takaró

Ezen kívül még a konyhában is találsz érdekességeket:

hentesbárd (+3)
kenyérvágó kés (+2)
5 adag konzerv élelmiszer

Ha valamit el akarsz rakni, akkor módosítsd az *Akciótáblázatodat*.

Mielőtt távoznál, egy üres hűtőládába rejted a holttestet. Kilépsz az EXIT feliratú ajtón, és egy rozsdás vaslépcsőn feljutsz az épület mögötti sikátorba.

• Lapozz a 269-re.

- 127 =

Az első két belépő klántag áldozatául esik a lövéseidnek. A többi már óvatosabb, leguggolnak az ajtónyílás két oldalán. A vezetőjük, egy csúnyán betört orrú szőke motoros, felajánlja, hogy adjátok meg magatokat. Természetesen visszautasítjátok.

A következő pillanatban gránátok repülnek be a szobába, s lobbannak fel hatalmas villanással. A robbanástól mindketten halálosan megsebesültök, s mire az Angyalkák végre elég bátorságot gyűjtenek ahhoz, hogy bemerészkedjenek az irodába, már holtan találnak titeket egymás karjaiban.

Utazásod és életed Eldoradóban ért véget.

- 128 =

Ahogy a klántagok eltakarodnak a képből, előugrasz, s lehajolva a dzsip felé szaladsz. Míg te az indítókulcs után nyúlsz, Kate megkerüli az autót, s beugrik a melletted lévő ülésre. Rémülten fedezed fel, hogy a kulcs nincs a helyén.

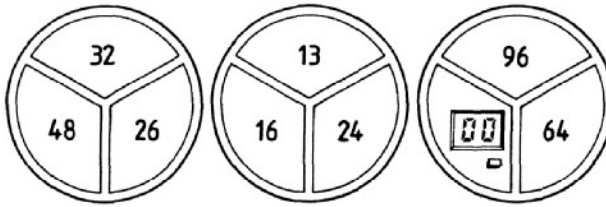
Add össze a TALPRAESETTSÉG és a TALÁLÉKONYSÁG pontjaidat!

- Ha az összeg 8 vagy kevesebb, lapozz a 253-ra.
- Ha az összeg 9 vagy több, lapozz a 70-re.

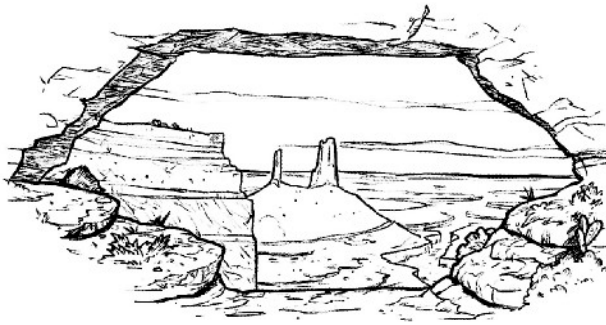
- 129 =

Alaposan megnézed a biztonsági szelep tetején lévő három tárcsát. Mindegyik három részre van osztva, s mindegyikben van 1-1 szám. Az utolsó tárcsa egyik értékét egy kis gombbal meg lehet változtatni. Némi tanakodás után rájössz, hogy ez az egész egy kombinációs zár. Ha az állítható mezőben jó számot állítasz be, akkor kinyílik a zár és a szelep.

Nézd meg jól az alábbi számokat. Ha rájössz, hogy milyen szám hiányzik, akkor azt is tudod, melyik fejezetpontra kell lapoznod.



- Ha nem sikerül feltörni a biztonsági zárat, lapozz a 226-ra.



- 130 =

Bár arcod elé húzod a pólód, hogy megszűrje a port, de a meleg és a fojtogató levegő legyengít. Veszítesz 2 KONDÍCIÓ pontot. Elszántan tovább kutatsz, és fél órányi kimerítő munkával a következők kerülnek elő:

vadászkés (+2)
6 darab 7,62 mm-es lőszer
4 darab 12-es patron
lombfűrész
vasreszelő
szerszámkészlet
sziréna
műanyag cső

Ha megtartasz valamit, írd fel az *Akciótáblázatodra*.

- Lapozz az 59-re.

- 131 =

A bár mellett futó sikátoron végiglopakodva eléred a hátsó bejáratot. Egy törött üvegberakáson át a konyhába nyersz bepillantást. Üres, de az asztalon a kajamaradék és a padlón szétszórt friss szemét azt mutatja, hogy egy nagyobb csapat klántag evett itt nemrég.

A kilincset megmarkolva azt tapasztalod, hogy az ajtó nincs kulcsra zárva.

Dobj egy kockával, és add hozzá a TALÁLÉKONYSÁG pontodat!

- Ha az összeg 8 vagy kevesebb, lapozz a 86-ra.
- Ha az összeg 9 vagy több, lapozz a 2-re.

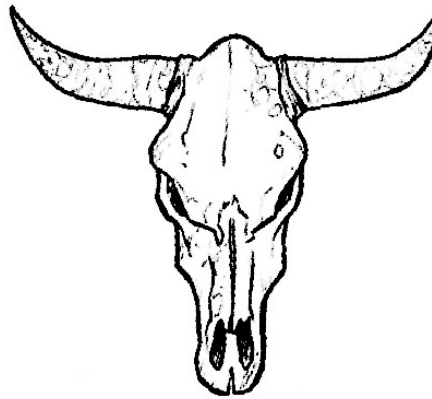
- 132 =

– Eldorado, a mesés gazdagságú képzeletbeli aranyváros – mondod kajánul, ahogy az elhagyatott texasi város összedőlt épületeit szemléled. – Valami azt súgja, hogy itt nem sok kincset találunk.

– Az meglehet – mondja Kate –, de talán megpihenhetünk benne egy kicsit. Szükségem lenne pár óra alvásra.

Az egész napi folyamatos veszélyhelyzetektől mentálisan és fizikailag is készültségben voltál, de most, hogy elmúlt a közvetlen életveszély, hirtelen csap le rád a kimerültség. Szinte megtagadhatatlannak tűnik, hogy megálljatok itt pihenni, de dacára a fáradtságnak, nem feledheted, hogy Angyalkák vannak a nyomotokban.

- Ha megállsz pihenni Eldoradóban, lapozz a 6-ra.
- Ha a fáradtság ellenére tovább vezetsz, lapozz a 180-ra.



- 133 =

Kate-hez rohansz, hogy karjaidba zárd, s ő megadja magát az ölelésednek, meleg és szenvedélyes csókkal viszonozva.

– Azt hittem, hogy nem látlak többé, Cal – mondja remegő hangon, nagy kék szemei patakzanak az örömkönnyektől. – Azt mondták, hogy meghaltál.

– Hullának nézek ki? – kérdezed félig komolyan.

– Nem... – nevet. – Igencsak jól nézel ki.

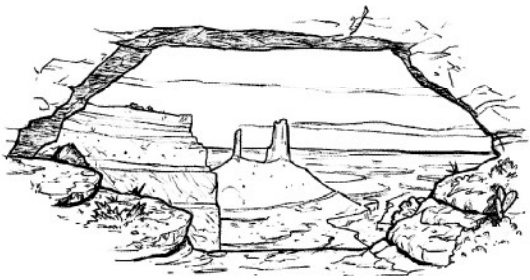
Rohanó léptek zaja emlékeztet titeket a közeledő veszélyre. Mielőtt Kate kiütötte, Veszett Kutya rádión jelezte az embereinek, hogy itt vagy a kilátóban. Most a legkeményebb emberei rohannak lenn a folyosón, hátha segítségre van szüksége.

– Tűnjünk el innen, Cal! – kiált Kate, és futni kezd egy vészkijárat felé. Követed, de előbb még vetsz egy pillantást a két bandafőnök előtt kiterített térképre. Felkapod, és kabátod belső zsebébe gyűröd. (Írd fel az *Akciótáblázatod* szélére Veszett Kutya térképét, de nem a hátizsákba teszed, ezért ott nem foglal helyet.)

Közben Kate már az ajtó túloldalán lévő állványzaton rohan végig, te pedig próbálod utolérni. Veszett Kutya első testőrei felérnek a helyiségbe, s máris géppisztolyok dörgése tölti meg azt. Golyók sikítanak mindkét oldaladon. Az állványzaton rohanva ráadásul lentről, a stadionból további fegyveresek nyitnak tüzet rátok.

Add össze az aktuális ÜGYESSÉG és KONDÍCIÓ pontjaidat!

- Ha az összeg 14 vagy kevesebb, lapozz a 83-ra.
- Ha az összeg 15 vagy több, lapozz a 185-re.



- 134 =

Sierra Blancából kihajtva Haskell őrmester társaságában indulsz el a 10-es autópályán. Nemsokára egy erdőbe értek, különös növények nőnek az út mindkét oldalán. 3-6 méter magasak, merev, éles levelekkel, a tetejükön fehér, harangforma virággal.

– Ezek jukkák – mondja Haskell szórakozottan, amikor észreveszi, hogy tátott szájjal figyeled a sci-fibe illő növényeket.

– Hihetetlen, hogy túléltek, amikor minden más elpusztult – válaszolod. – Biztosan jól tudnak alkalmazkodni az új környezetükhöz.

– Ez a túlélés kulcsa, Cal. Mindenkinek alkalmazkodni kell, ha életben akar maradni.

Állandó 60 mérföldes tempó mellett nemsokára feltűnnek Fort Hancock romjai. Sierra Blancához hasonlóan elhagyatott, a mexikóiak már hónapokkal ezelőtt kirámolták. Az őrmester rádión átszól a konvojnak, hogy nyugodtan hajtsanak be a városba. Közben ti továbbindultok Fabens felé, hogy kikémleljétek a barikádot.

Három mérföldre Fort Hancocktól szembejön egy jármű. Nem akarsz konfrontációba keveredni, ezért lehúzódsz, hogy elbújj a jukkák mögött. Amikor közelebb ér, már kivehető, hogy egy katonai teherautó az, fegyverekkel és mexikói klántagokkal megpakolva. Ha ezek a tagok odaérnek Fort Hancockba, akkor akár el is pusztíthatják a kolóniátokat.

• Lapozz a 162-re.

- 135 =

A pólód aljáról Kate leszakít néhány pamutcsíkot, s az így nyert kötszerrel próbálja meg elállítani a vérzést. Hála a gyors közbeavatkozásnak ez sikerül is, így tovább tudtok menekülni. Jelenleg üres az a széles folyosó, amire kerültetek, de a futó lábak zaja, melyek pillanatról pillanatra hangosabbak, jelzik, hogy nagyon hamar meg fog telni klántagokkal. Kate egy szervizajtóra mutat, ami a koszos falon szinte észrevehetetlen, s azt ajánlja, hogy bújjatok el ott. Beleegyezve bólintasz, és közösen megpróbáljátok kinyitni a rozsdás ajtót.

• Lapozz a 201-re.

- 136 =

Kétségbeesetten vetődsz ellenfeled mellének, mielőtt kibiztosíthatná és elsüthetné a fegyverét. Amikor látja, hogyan törsz felé, értékes másodperceket veszít a hezitálással, amikor pedig öklöd arcon találja, kábán elejti a géppisztolyt. Végül azonban sikerül kiszabadulnia szorításodból, és kést rántva a nyakad felé hadonászik.

Konyhásbácsi

HARCÉRTÉK 15 KONDÍCIÓ 24

A jobbhorgod és támadásod sebessége miatt 2 ponttal növeld meg a csata idejére a HARCÉRTÉKEDET.

- Ha győzöl, lapozz a 248-ra.

- 137 =

Kimerülten kutatsz a központ azon üzleteinek romjai között, melyeknek még állnak a falaik. Egy lepusztult élelmiszerbolt eséllyel kecsegtet, de odabent azt tapasztalod, hogy hónapokkal ezelőtt már kirámolták. Az épület mögött, kerítéssel elkerítve egy kisebb raktárt találsz. Az ajtaja csukva van, és ránézésre úgy tűnik, nem is próbálták meg sosem erőszakkal felfeszíteni.

- Ha odamész, hogy átkutasd a raktárt, lapozz a 88-ra.
- Ha inkább máshol folytatod a kutatást, lapozz a 204-re.

- 138 =

Tudatodból kizárod a mindenfelé repkedő golyókat, féltérdre ereszkedsz, és két kézre fogva a fegyvert célzol. Hiába rohamoz vadul a bandita, egyetlen precíz lövés a fejébe megállítja félúton.

Mielőtt eltemeted a két Detroit Oroszlánjai-klántagot, átkutatod a ruházatukat és a motorjaikat. A következő hasznos tárgyakat találod:

pisztoly (benne **4 darab 9 mm-es lőszer**)
géppisztoly (benne **12 darab 9 mm-es lőszer**)
tőr (+2)
kézigránát
kulacs (benne 3 ivásra elég vízzel)
1 elsősegélycsomaghoz elég fájdalomcsillapító
öngyújtó
bőrmaszk
kötél

Befejezed a hátborzongató temetést, közben megállapítva, hogy a motorosok keréknyomai nem látszanak. Fáradtan ülsz vissza a volán mögé, készülve a San Angelóba tartó utad következő szakaszára. A híd on egy mérfölddel túl a kihalt 87-es főút terpeszkedik, amin délnek tartva pár perc múlva egy városhoz érkezel. A térképedre pillantva bebizonyosodik, hogy ez Sterling City.

- Lapozz a 100-ra.

- 139 =

Félig a kijárat felé a lábad beakad egy égő polcba, s elhasalsz a padlón. Gyorsan felpattansz, de az eséstől súlyos elsőfokú égési sérüléseket szereztél a karodra (veszítesz 3 KONDÍCIÓ pontot), és egy tárgyad is megsemmisült: húzd le valamelyik tárgyat a hátizsákodból.

- Lapozz a 110-re.

- 140 =

A prérifarkas már félőrült a fájdalomtól és a félelemtől. Mindegy, hogy Kate milyen erősen csapkodja a pisztolyával, szorítása cseppet sem enyhül az alkarodon. Kate elkeseredetten megpróbálja elrángatni tőled a kutyát, de ezzel a kormányon nyugvó karodat is húzza, amitől a kocsi elkanyarodik, és durván megcsúszik. A fékre taposva hirtelen megállítod a járművet. Ettől a prérifarkas a műszerfalnak csapódik, de esze ágában sincs elengedni a karodat. Az egyetlen lehetőség arra, hogy kiszabadulj, ha közelharcban megölöd.

Prérifarkas

HARCÉRTÉK 7 KONDÍCIÓ 19

- Ha a harc négy vagy kevesebb kör alatt ér véget, lapozz a 284-re.
- Ha legalább öt kör kell, hogy győzz, lapozz a 313-ra.

- 141 =

A bolt bejárati ajtaján egy nagy rés van, ezen át lépsz be. A szétszórt törmelék hangosan recseg bakancsod talpa alatt, ahogy körbejárod az üzlet sötét belsejét. A hely romokban hever, a polcok és a berendezés nem viselte el az elemek évekig tartó támadásait. Megkönynyebbülés idebenn lenni a tűző déli nap elől, de egyre nehezebben lélegzel, mert tüdőd megtelik a sétálástól felvert finom porral.

- Ha továbbra is itt maradsz a poros üzletben, lapozz a 130-ra.
- Ha távozol, és elhagyod a falut, lapozz az 59-re.

- 142 =

Gyorsan ellenőrzöd a tárat, és kibiztosítod a fegyvert, aztán a műhely mellett szétszórt kövek között osonó első klántagra célzol. Húsz méterre van, amikor meghúzod a ravaszt. Az alak a sorozattól a földre zuhan. (Húzz le 6 darab 9 mm-es lőszert a *Tártáskádból*!) A társa meglepődik, aztán abbahagyja az eddigi lopakodást, s hisztérikusan ordítva, géppisztolyát csípőjéhez szorítva szaladni kezd feléd.

- Ha tudsz és akarsz még egyszer lőni, lapozz a 176-ra.
- Ha nem tudsz vagy nem akarsz, lapozz a 212-re.

- 143 =

Sebes léptekkel megközelíted a lépcsőt. A két őr már nem jelent fenyegetést. Egyikük mellett a vértócsában épp olyan **géppisztoly** hever, mint a tiéd, a tárában **24 darab 9 mm-es lőszerrel**. A másik bandita övén pedig egy **kézigránátot** találsz. (Ha bármelyiket elrakod, írd fel az *Akciótáblázatodra*.)

Átlépsz a testeken, de ahogy elindulsz felfelé a vaslépcsőn, a tetején kinyílik az ajtó.

- Lapozz a 268-ra.

- 144 =

Kate elegendő fedezőtüzet ad, hogy sakkban tartsa a banditákat, míg kipakolod a csomagtartóból a tartalék kereket, emelőt és kerékkulcsot. Közben viszont kifogyott a tár, tartalék lőszere pedig nincs.

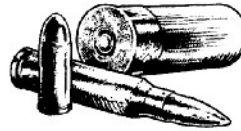
- Ha van legalább 6 darab 9 mm-es lőszered, és neki akarod adni, hogy újratölthessen, lapozz a 78-ra.
- Ha kevesebb, mint 6 darab 9 mm-es lőszered van, de azt nekiadod, lapozz a 229-re.
- Ha egyáltalán nincs 9 mm-es lőszered vagy nem akarod nekiadni, lapozz a 301-re.

- 145 =

Az ijedt férfi lentebb ereszti az íjat, s figyelmeztetésként a lábad mellé lő vele. Ugyanekkor az utolsó kanyarból előtűnik a géppuskás üldözőtök, szorosan a nyomában a többi Angyalkával. Kate-re kiáltasz, s mindketten hasra vetitek magatokat, amikor a dupla géppuskák felkelepelnek, hogy megszórják a palánkot. Jó pár, a fejed felett elrepülő lövedék csapódik az íjász testébe, véres húsdarabként hajítva a bejárat elé.

Felsegíted Kate-et, aztán együtt elhúzzátok a holttestet az útból, hogy be lehessen zárni a kaput. A település többi tagja is odaigyekszik segíteni. Amikor bezáródik a kapu, sürgetnek, hogy menjetek be a barlangba. Nem szívesen hagyod itt a sportkocsidat, de itt maradni és harcolni öngyilkosság lenne. Nehéz szívvel követed őket befelé.

- Lapozz a 8-ra.



- 146 =

Haldokló szavaival a bandita megátkoz, aztán ráborul társa tetemére. Végtagjaid vadul hasogatnak a csata horzsolásaitól és a kimerültségtől, ezért legelőször is innod kell, vagy veszítesz 3 KONDÍCIÓ pontot.

Amikor visszanyered az erőd, úgy döntesz, eltemeted őket. Előtte azért átkutatod a ruházatukat és motorjaikat, és a következőket találod:

pisztoly (benne **4 darab 9 mm-es lőszer**)
géppisztoly (benne **12 darab 9 mm-es lőszer**)
tőr (+2)
kézigránát
1 elsősegélycsomaghoz elég fájdalomcsillapító
öngyújtó
bőrmaszk
kötél

Befejezed a hátborzongató temetést, közben megállapítva, hogy a motorosok keréknyomai nem látszanak. Fáradtan ülsz vissza a volán mögé, készülve a San Angelóba tartó utad következő szakaszára. A hídon egy mérfölddel túl a kihalt 87-es főút terpeszkedik, amin délnek tartva pár perc múlva egy városhoz érkezel. A térképedre pillantva látod, hogy ez Sterling City.

• Lapozz a 100-ra.

- 147 =

A bárt elhagyva visszatértek a kolóniához, beszámolni a tapasztaltakról. Nagy esélye van annak, hogy Sierra Blanca felé belerohannátok egy Maguk Urai rajtaütésbe, méghozzá a térkép alapján a legvalószínűbben a Slaughter hegy és a Devil Ridge közötti keskeny völgyben. Haskell őrmester javasolja, hogy északra kerüljetek, a sós tavakon és Cornudason át, hogy a 62-es főúton érkezzetek El Pasóba. Ez tűnik a legbiztonságosabbnak, ezért könnyen dűlőre juttok.

A forduló után azonban nem sokat haladtok, mert van valami, ami miatt újra változik a terv.

• Lapozz a 274-re.

- 148 =

Követed Kate-et, aki a törmelékhalmokat kerülgetve a hátsó kijárat felé szalad. Ahogy kirohan a nyitott ajtón, összefejel egy klántaggal, aki épp befelé igyekezett volna az épületbe. Lepattannak egymásról, és szédelegve esnek a földre. A bandita kapcsol gyorsabban: kába mozdulattal megragadja Kate torkát, s a fejéhez nyomja a hóna alatti tokból kirántott pisztoly csövét.

- Ha van lőfegyvered és használni akarod, lapozz a 245-re.
- Ha nincs, nem akarod használni vagy nincs hozzá lőszer, lapozz a 119-re.

- 149 =

Lefékezel a furgon mellett, de nem állítod le a motort, hátha sietősen kell távoznod. Miután meggyőződtél róla, hogy nincs rajta semmilyen csapda, felnyitod a motorháztetőt, és szemügyre veszed belülről. Az autó alatt fekete színű a föld a pumpából kifolyt olajtól; sajnos a hiba javíthatatlan.

Az utastérben viszont találsz egy CB-rádiót a műszerfalra szerelve. Beépített akkumulátora van, ami még jó állapotú. Miután kielégítetted kíváncsiságodat, visszaülsz a sportkocsiba, és továbbhaladsz.

- Lapozz a 303-ra.

- 150 =

Úgy döntesz, hogy a könyvtár aulájában töltitek az éjszakát. Középről félrehúztok mindent, hogy legyen hely egy kis tábortűznek, melyet a fali polcokat borító több ezer könyv egy része fog táplálni. Amikor már vidáman lobog a tűz, segítesz Kate-nek a vacsora elkészítésében. Odakinn a vihar egyre jobban tombol. A pusztában orkánok süvítenek, s egyre gyakrabban szaggatják meg a cikcakkos villámok a porfelhőket.

– Nem tetszik. Nagyon durvának tűnik – mondod, ahogy az ablakon kibámulsz a viharra.

– Annyira nem vészes – válaszol Kate. – Legalább nem kell attól tartanunk, hogy hirtelen megjelennek itt Veszett Kutya emberei.

A bor és az étel mennyei. (Nyersz 3 KONDÍCIÓ pontot.) Amikor teleettétek magatokat, lefekszetek a tábortűz izzó parazsa mellett.

Úgy érzed, hogy még épp csak lehunytad a szemed, amikor hangos nyikorgás és maró füstszag ébreszt fel. Rémülten látod, hogy körülötted mindenfelé sárga tűzfal emelkedik. Álmotokban villám csapott a könyvtár tetőjébe, s a poros-száraz könyvek könnyen lángra kaptak. Az egész aula lángokban áll, félő, hogy ti is áldozatok lesztek.

Felrázod Kate-et, s a bejárati ajtó felé indultok. Három méterre az ajtótól egy felborult égő könyvespolc állja el az utatokat.

- Ha van nálad tűzoltópalack, lapozz a 47-re.
- Ha nincs, lapozz a 316-ra.

- 151 =

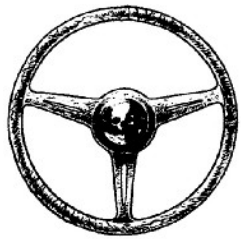
A géppisztoly kelepelő hangja és a bandita vicsorgó arca az utolsók, amiket életedben tapasztalsz, mert egy tucat golyó csapódik a mellkasodba. Legalább gyors és fájdalommentes halált szállítottak.

Életed és utazásod itt véget ért.

- 152 =

Vadiúj fegyvered egyik jól sikerült ütése elkábítja a bandität. Szólsz Kate-nek, hogy meneküljetek. Amikor azonban a lány elszalad mellette, még felmarkolja előle a géppisztolyát. Végigrohantok a kanyargós barlangon keresztül, vissza a felszínre.

• Lapozz a 168-ra.



- 153 =

Borotvaélen táncoló idegekkel hajtasz keresztül Broome romos üzletei és házai között, félig-meddig rajtaütésre vagy járőröző bandatagokra számítva, de végül gond nélkül eléred a nyílt országutat, mely délkeletnek tart San Angelo felé. Megéheztél, ezért enned kell egy adag élelmet vagy veszítesz 3 KONDÍCIÓ pontot.

A nap már lebukik a horizonton, mikor eléred San Angelót, de utolsó gyenge vörös sugarai még tükröződnek a központ magas épületein. Az Utolsó Nap előtt még az egykor virágzó városnak bankjai és állami intézményei voltak, most már csak töredezett oszlopok, több mérföldes körzetükben csak tengernyi homokot és törmeléket látni. Egykor több millió texasi élt itt, és ez libabőrössé tesz, hogy csak ennyi maradt a külterületekből.

Azon gondolkozol, behajts-e a központba, amikor egy megerősített falat pillantasz meg a tornyok körül, és ellenőrzött úttorlaszokat az északi főút mentén. Öngyilkossággal érne fel közelebb menni, ezért nagy kerülőre szánod el magad, hátha délről könnyebb a behatolás.

Majdnem két órába kerül San Angelo déli oldalát elérni, közben leszáll az éjszaka. Szerencsére megérte erre kanyarodnod, mert Angyalkák szinte nem lakják ezt a városrészt, és észrevétlenül tudsz közeledni. A sötétség rejtekében az alsóvárosban egy mérföldre tudsz eljutni, mikor először banda-aktivitást észlelsz. Jól tudod, hogy a sportkocsid nem kerülhet ellenfeleid kezére, ha sikerrel meg akarod menteni Kate-et, ezért valami rejtekhelyet kell neki keresned, és gyalog menni tovább.

Egy föld alatti parkoló biztonságot nyújt az autódnak egy Sears hipermarket kifosztott romjai alatt. Elfárasztott az eddigi utazás, ezért úgy döntesz, pihensz pár órát, és a hajnali első fénnyel indulsz neki.

• Lapozz a 29-re.

- 154 =

Pár másodpercig megvakítanak a robbanással járó repkedő kövek és felétek csapó bűzös víz. Alig tudod kivenni a túlsó partot, máris újabb gránát robban, s érzed, hogy balra rántódik kezed alatt a kormány.

– Oda az egyik kerék! – kiáltod, ahogy az irányítással birkózva a szárazföld felé próbálsz kormányozni.

Végül eléritek a túlsó partot, s a kocsi félrecsúszva megáll. Gyorsan kiugrotok, menedéket keresve az autó oldalánál. Szerencsére úgy tűnik, hogy a klántagok kifogytak a gránátokból, van viszont géppisztolyuk, amit nem sajnálnak használni.

Kate pisztolyt rántva készül fedezőtüzet nyitni, míg megvizsgálod a kárt. A bal első gumit javíthatatlanul cafatokra tépte egy srapnel. Ki kell cserélned arra a tartalékra, amit a csomagtartóban tárolsz. Ahhoz viszont ki kell lépned a géppisztolyok tüze elé.

Dobj egy kockával, és add hozzá az ÜGYESSÉG pontodat, majd ehhez add hozzá az aktuális KONDÍCIÓ pontodat is!

- Ha a végösszeg 28 vagy kevesebb, lapozz a 144-re.
- Ha 29 vagy több, lapozz a 194-re.

- 155 =

Kate döbbenten közli veled, hogy nem talált ellenmérget a gyógyszereid között. Kihoz néhány takarót a raktárból, hogy amennyire lehet, kényelmesen tudj feküdni, míg görcsös testeden a kezdődő láz első remegései futnak végig. Kitisztítja a begyulladt sebet, s végig melletted marad a következő három órában, mire szervezeted nagyjából legyőzi a véredben keringő mérget. Veszítesz 8 KONDÍCIÓ pontot.

- Ha túléled ezt a szervezetedet ért keserves sokkot, lapozz a 291-re.

- 156 =

Ösztönösen, mégis gyorsan és pontosan cselekedsz, hogy életben maradj. A sebváltóval és a fékekkel egyszerre lassítasz, hogy ne ütközz bele a teherautóba. Mielőtt leállna a kocsi vagy közel érnének a Maguk Urai, gázt adsz, szemeiddel már az iskolabusz hátsó lámpáit keresve. Néhányan még vaktában utánad lőnek, de hamar kikerülsz a Maguk Urai lőtávolságából, és utoléred a konvojt.

- Lapozz a 312-re.

- 157 =

Haskell elintéz három klántagot a négyből, ám az utolsó bemenekül a jukkaerdőbe. Utánaszaladnál, de az őrmester azt mondja:

– Hagyd futni, Cal. Egyedül nem jut messzire. Nézzük meg inkább, hogy mi volt a teherautón.

Számos láda és doboz van megtöltve jókora fegyverekkel: gránátvetők, tankelhárító rakéták, nehéz géppuskák és hasonlók, viszont egyikhez sincs lőszer. Épp fel akarod gyújtani a teherautót, hogy a fegyverek ne kerülhessenek egyetlen klán kezére sem, amikor felfedezed, hogy az egyik igencsak hasznos lehet.

A kupac alján egy lezárt ládában találsz egy hordozható Leviathan föld-levegő rakétát, ami pusztító ereje körülbelül a nyolcszorosa egy páncélökölnek.

A hátizsákodban magaddal viheted a **Leviathan rakétát**, de a mérete és súlya miatt 2 ponttal csökkenti az ÜGYESSÉG értékedet.

A teherautó felgyújtása után épp vissza akarsz ülni a sportkocsidba, amikor hátulról egy kar tekeredik a nyakadra, s beránt a jukkaerdőbe. Az elmenekült klántag lehet az!

Gorilla

HARCÉRTÉK 15 KONDÍCIÓ 25

A meglepetés miatt a harc első két körében ne vonj le KONDÍCIÓ pontokat az ellenféltől.

- Ha győzöl, lapozz a 63-ra.

- 158 =

Megmarkold a közelharci fegyvered nyelét, amikor a kilincs elkezd lenyomódni. A kinyíló ajtóban egy férfi meglepett arcával szembesülsz, és azonnal előreveted magad, hogy bevidd az első találatot. Nemcsak egy jókorát ütsz a homlokára, de a pisztolyt is kirúgod a kezéből. Hátratántorodva az arcához nyúl, s mielőtt észbe kapna, újra megrohamozod, nehogy riassza a társait.

Raktáros

HARCÉRTÉK 11 KONDÍCIÓ 16

Hirtelen és vad rohamod miatt az első két körben nem kell levonnod magadtól KONDÍCIÓ pontokat.

- Ha négy vagy kevesebb kör alatt győzöl, lapozz a 237-re.
- Ha öt vagy több kör alatt győzöl, lapozz a 336-ra.

- 159 =

Betolod az ajtót, és belépsz a homályos konyhába. Szemed sarkából mozgást veszel észre. Odafordulsz, és látod, hogy a sarokban egy klántag guggol, egy ételes szekrény ajtaját feszegetve egy hentesbárd élével. Amikor meglát, rémülten nyílik nagyra a szeme. Mielőtt a fegyveredhez kaphatnál, a magasba emeli a bárdot, és feléd hajítja.

Dobj egy kockával, és add hozzá ÜGYESSÉG értékedet!

- Ha az összeg 7 vagy kevesebb, lapozz a 186-ra.
- Ha az összeg 8 vagy több, lapozz a 282-re.

- 160 =

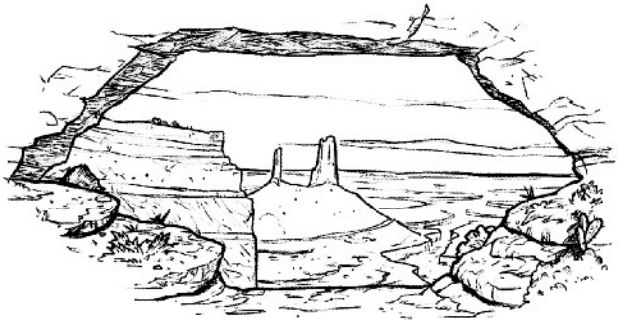
– Ők azok! – sóhajt fel Knott, amikor látja, hogy a konvoj járművei hajtanak le az autópályáról Kent felé. Az élen Pete Tyler vontatójával mind dudálva és örömtől kiabálva hajtanak be középre. Mindenki boldog, hogy összejött a találkozó. A boldogságot tetőzi, hogy Kate is visszatért közétek.

Amikor kicsit alábbhagy az izgalom, leültök megbeszélni a komolyabb dolgokat. Rickenbacker odafentről látta az Amex Gold vezette Maguk Urai-banda nyomait. Egész sereg kerülte meg a konvojt, s vár most a rajtaütésre valahol a hegyek között. Ráadásul Pop Ewell a rádióján kihallgatta, hogy egy nagyobb mexikói banda is átlépte a határt, hogy benzint és élelmet keressen. És hogy még rosszabb legyen a helyzet, Veszett Kutya Michigan összeállt a Szentekkel, a New Orleans-i klánnal, és ők is itt vannak valahol a környéken.

– Szóval körbe vagyunk véve ellenséggel – mondja Cutter, s előáll ötletével. – Azonnal tovább kéne nyomulnunk, oszt' akkor van nyúlfarknyi esélyünk, hogy egybe' elérjük El Pasót.

A többség támogatja a tervet, azaz hogy ebéd után elhagyjátok Kentet, és késlekedés nélkül El Paso felé száguldjatok.

• Lapozz a 252-re.



- 161 =

Félelem és kapzsiság egyaránt megjelenik a klántag szemeiben a hátizsákodból előhúzott whiskysüveg láttán. Kapzsin kikapja a kezedből, kihúzza a dugót, és a szájára kapja. Öt nagy korty után felvidulva nyomja vissza a dugót.

– Hú, haver, ezzel vettél magadnak egy VIP-jegyet – mondja, miközben kabátja belső zsebébe rejti az üveget (húzd le a bourbont az *Akciótáblázatodról*).

Még mindig vigyorogva visszaül előre, és indít. Nemsokára megint megálltok. Kikukucskálva megállapítod, hogy három másik teherautóval áll egy sorban a stadion szélén. Kicsusszansz, mielőtt a sofőr kiszállna a fülkéből, és átvágva a szerelők és motorosok tömegén egy üres területre igyekszel.

Jóval a legutolsó széksorok fölött letekintesz az egyelőre üres lelátó székeire, melyek körbeveszik a poros arénát, és annak szélén körbefutó pályára, melyen még mindig alakítgatnak. A stadionban egykor nemzetközi sporteseményeket tartottak, melyet tévén közvetítettek az egész világnak, most pedig egy egész másfajta sporteseménynek ad helyet. Az Angyalkák kihívták az Oroszlánokat, hogy a négy legjobb motoros megmérkőzzön egy húszkörös motorversenyben. A pálya egy gyerekkorodban látod régi filmre emlékeztet, csak az az ősi Rómában játszódott, és vad harci szekerekkel küzdöttek. A mai verseny ugyan békésnek van hirdetve, megünnepelendő a szövetséget, de közben a klán becsülete is a tét, úgyhogy bizonyára halálosan komolyan fogják venni.

A stadion távoli oldalán egy üvegezett kilátóra esik a tekinteted, itt ültek egykor a tévés és rádiós kommentátorok. Kíváncsiságodat akkor kelti fel, amikor meglátod, hogy milyen erősen őrzik a bejáratát. Az üvegablakokra meredve úgy látod, hogy öten vannak benn: négy klántag és egy szőke hajú lány. Bár nem látod tisztán az arcát, tudod, hogy csak Kate Norton lehet az.

• Lapozz a 68-ra.

- 162 =

Jól tudjátok, hogy meg kell akadályoznotok, hogy a teherautó elérjen Fort Hancockba, ennek egyetlen biztos módja az, ha rajtaüttök. Haskell a géppisztolyával tüzet nyit a húsz méterre lévő teherautó kerekeire. A golyóktól az abroncsok szétszakadnak. A sofőr elveszíti az irányítást, úgyhogy a jármű az autópálya szalagkorlátjának rohan, épp egy olyan helyen, ahol ketté van törve, így fennakad rajta. A tartalma, az emberekkel együtt szétszóródik az úttesten. A sofőrön kívül még három bandatag élte túl az ütközést, akik hátul ültek.

- Ha van lőfegyvered és használni akarod, lapozz a 328-ra.
- Ha nincs vagy nem akarod használni, lapozz a 157-re.

- 163 =

Úgy tervezed, hogy a szirénával elcsalod az őröket valahová, ahol meglepheted őket. Mielőtt észrevennének, beslisszolsz a balra lévő ajtón egy öltözőbe. Itt előveszed a szirénát, maximumra állítod a hangerejét, és kitolod a folyosóra. A kezedbe veszed a lőfegyveredet, s a csövével kinyúlsz a kapcsolójához.

A szűk folyosón fülsiketítő a hangja. A két őr azonnal ugrik, hogy kivizsgálja a szituációt, s amikor megjelennek az ajtónyílásban, azonnal lősz (húzd le az elhasznált lőszert a *Tártáskádból*). A Detroit Oroszlánjai-tag eltátja a száját, de halálsikolyát elnyomja a sziréna harsogása. Az Angyalka viszont túléli a lövést, beugrik az öltözőbe, és kirúgja a kezedből a fegyvert. Ösztönösen kapsz közelharci fegyvered után, míg a nagydarab fickó a vadászkését rántja elő.

Dzsó bácsi
HARCÉRTÉK 18 KONDÍCIÓ 27

- Ha győzöl, lapozz a 121-re.

- 164 =

– Bukj le, Kate! – kiáltod, amikor összehúzod magad, hogy fedezéket keress a furgon mögött. Mielőtt azonban odaérnél, két lövés dördül majdnem egyszerre: egy puska és egy pisztoly.

Dobj egy kockával, és add hozzá az ÜGYESSÉG pontodat!

- Ha az összeg 6 vagy kevesebb, lapozz a 278-ra.
- Ha az összeg 7 vagy több, lapozz a 16-ra.

- 165 =

A kopott fasorompó felé kanyarodsz, és áttörsz rajta. Odabenn laza köves talajt találsz, és rémülten tapasztalod, hogy autód jobbra megcsúszik. Ahogy a kormánnyal küzdesz, egy acél irodai konténerblokk dereng fel előtted.

Dobj egy kockával, és add hozzá az AUTÓVEZETÉS pontodat!

- Ha az összeg 8 vagy kevesebb, lapozz a 195-re.
- Ha az összeg 9 vagy több, lapozz a 309-re.

- 166 =

Az Angyalka leugrik a hirtelen lefékezett motorról. Tudva, hogy még az övé az előny, melléd lép, hogy egyik kezében a lánccal, másik kezében egy vadászkéssel suhogtatva véget vessen életednek.

B-52
HARCÉRTÉK 16 KONDÍCIÓ 27

A harmadik körtől 2 ponttal megnövelheted a HARCÉRTÉKEDET, mert Kate odaér, hogy segítsen a küzdelemben.

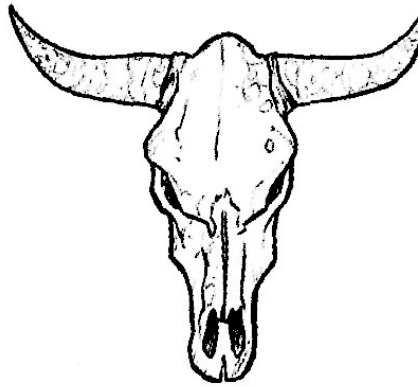
- Ha győzöl, lapozz a 11-re.

- 167 =

Tizenhét mérföldön át követed a 137-est. Annyira rossz az út minősége, hogy ha nem lennének mellette a szakadozott, dülöngélő távvezeték-oszlopok, meg sem mondanád, melyik az országút és melyik a nyílt terep. Egy óra múlva kereszteződéshez érsz, a 158-as halad kelet és nyugat felé, de ez picit jobb állapotban van. Stanton óta először végre kicsit gyorsabban tudsz haladni, így 30 mérföld per órával közeledsz a keletre lévő Sterling City-hez. Onnan a 87-es főút visz majd San Angelóba.

Majdnem dél van, amikor egy romos kis falu emelkedik ki az előtted az úton táncoló hőhullámok közül. Jóval 38 °C felett van a hőmérséklet, ezért ahogy áthajtasz az egykori főutcán, arra gondolsz, lehet jó lenne megállni kicsit pihenni az árnyékban.

- Ha megállsz itt, lapozz a 85-re.
- Ha tovább mész Sterling City felé, lapozz a 290-re.



- 168 =

Amikor kiértek a barlangból, megkövülten látjátok, hogy a barlanglakók időközben teljesen visszaszerezték az irányítást a kolónia felett. Az a pár Angyalka, aki túlélte a csatát, most pulykaként összekötözve hever lándzsás nők körgyűrűjében. A többi kolóniatag el van foglalva a holttestek átvizsgálásával és félrevonszolásával, ezért nem veszik észre, amikor Kate-tel megjelensz a bejáratnál. Csendesen visszalopakodtok a sportkocsidhoz. Becsülöd a bátorságukat, de a kinézetük és néma hallgatásuk nyugtalanná tesz.

Megnézed a csomagtartóban esett kárt. Félelmed beigazolódott: nincs már elég benzined, hogy elérj Kentbe. Kimented a deformálódott benzineskannákból a maradékot, sőt a motorosok benzintankjait is kiszivattyúzod, de összesen körülbelül 120 mérföldre elég üzemanyag maradhatott.

Távozás közben látjátok, hogy a barlangi emberek halotti máglyát emelnek a harcban elesetteknek. Nagyon érzékeny és civilizált módja a halottaktól való megszabadulásnak, így arra gondolsz, talán rosszul ítélted meg őket. De nem tudsz túl sokáig ezen merengeni, mert Kate rámutat, hogy valójában nem is máglyák készülnek: ebédre akarják megsütni őket.

- Lapozz az 56-ra.

- 169 =

Lelassítasz, majd megállsz. Tenyered élével próbálod leárnyékolni szemed elől a lemenő nap sugarait, hogy ki tudd venni, mi okozza a porfelhőt.

– Nem jó – mondod frusztráltan. – Nem tudom megmondani, hogy mi van a városban.

– Én sem – szól Kate –, de azt nagyon is sejtem, hogy mi van mögöttünk.

A lány hátrafelé mutogat. Mögöttetek a főúton nagyon gyorsan egy másik porfelhő közeledik. Nem is kell hozzá távcső, hogy lásd, a San Angelóból kivágtató motoros csapat az.

– Szerintem ideje mennünk – mondja Kate nyugtalanul.

– Igazad van – válaszolod, és fürgén visszaültök a kocsiba. – Kerüljük meg a várost, és kövessük a folyót. Majd Eldoradónál újra felmegyünk a főútra.

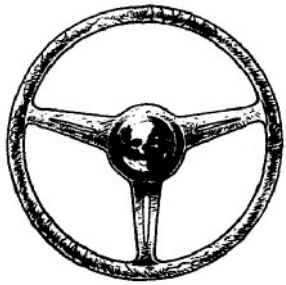
– Oké – mondja Kate –, de most már taposs a gázra, mert nagyon gyorsan jönnek azok a motorosok!

• Lapozz a 317-re.

- 170 =

Az orvlövész még fordulás közben megrántja a ravaszt, s a golyó a mellkasodba csapódik. A levegőbe emelkedsz, szádat meleg vér íze tölti ki. A földnek csapódva a kín szörnyű zsibbadtságnak adja át magát. Mielőtt elnyel a sötétség, még látod, ahogy az orvlövész újabb töltényt táraz a csőbe, s még egyszer felvillan a torkolattűz.

Sajnos küldetésed és életed véget ért Brogadóban.



- 171 =

Félelemtől ordítva jössz rá, hogy fejjel előre ugrottál bele egy liftaknába. Széttárod a karjaidat, hátha van valami kapaszkodó, és bőrdzsekid ujja fennakad egy falból kiálló nagy csavar fején. Nagyot ránt rajtad, mintha valaki a csuklódnál fogva megpörgetne, aztán a dzsekid hajtókája leszakad, és tovább zuhansz a sötétségbe.

A következő pillanatban egy durva ütéssel a lift tetejének csapódsz, és azonnal elveszíted az eszméletedet.

• Lapozz az 55-re.

- 172 =

Hajnalban kelsz, a reggelt a kocsid bütykölésével töltöd. Haskell őrmester és Knott felváltva őrködnek egy baptista templom tetején, ami a legnagyobb épület Kentben. Délelőtt tízkor gyenge zümmögő hang üti meg a füledet, magasan az északnyugati égről. A felhőktől mentes eget bámulva reményed beteljesül, mert Rickenbacker motoros siklóernyője érkezik. Néhány kör után lejjebb ereszkedik, a kocsid felett elrepülve izgatottan integet. Ezután eltűnik egy csúcs mögött, mert visszatér oda, ahonnan jött.

Egy jó órával később Knott porfelhőt lát meg a keleti horizonton. Mind a falu közepére gyűltök, várva a konvoj érkezését, de nem lehet benne biztos, hogy ők azok. Ilyen messziről az is lehet, hogy egy fosztogató banda közeledik.

- Lapozz a 160-ra.

- 173 =

Majd felrobbansz az idegességtől, de finoman a helyére húzod a fedőt, és odasúgod Kate-nek, hogy menjetek tovább az alagútban. Közben ő már körbetapogatózott, és felfedezte, hogy a falakat vastag áramkábelek borítják, ebbe kapaszkodva könnyebb a tájékozódás. Fél órányi botorkálás után a folyosó újra kiszélesedik, és egy létrán át újabb kerek fedőlaphoz lehet felmászni. Ekörül azonban üvegtéglák vannak beépítve, így több fényt engednek át. Kate szerint érdemes lenne közelebbről megnézni, így felmászol, óvatosan felemeled a súlyos acéllapot, és kikukucskálsz. Kate-nek igaza volt, a Reagan Emlékstadion bejárati kapujának látványa üdvözöl.

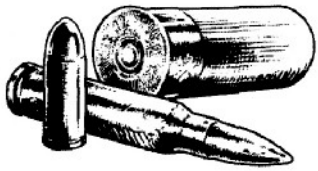
Megvárod, míg épp senki sem járkál a környéken, kimásztok, s eltűntök a San Angelo erődtől délre eső romok között.

- Lapozz a 305-re.

- 174 =

Próbálsz félrefordulni a sebes nyílvessző elől, de így meg az oldaladba kapod, pontosan a bordáid közé. Egy pillanatig nem érzel semmit, aztán sajgás önti el a testedet, elmosódott színörvény kavarog a szemeid előtt. Életedért küzdve a földre rogysz, de ezt a harcot nem nyerheted meg.

Sajnos utazásod és életed a Sonora barlangok bejáratánál véget ért.



- 175 =

A Lacy Creek partja melletti lejtőt használva fedezékként észrevétlenül meg tudod őket közelíteni 5 méterre. A sült prérifarkas durva, büdös szaga száll feléd, de jobban lefoglal a banditák helyzete. A magasabbik klántag a kalapjával legyezi a tüzet, társa pedig letérdelve szel magának egy nagy adag megfeketedett húst. Élvezet nélkül rágja, mielőtt végül undorodva kiköpi a falatot.

– Átkozott kutyahús! – morogja. – Sose fogok hozzászokni.

Nagyot kortyol vizes kulacsából, aztán talpra áll. Pulzusod megemelkedik, mert feléd kezd sétálni.

- Ha van lőfegyvered és használni akarod, lapozz a 65-re.
- Ha nincs vagy nem akarod használni, lapozz a 240-re.

- 176 =

Golyók tépnek a gumikba vagy húznak el mindkét oldalon, miközben a klántag feléd rohan. Te nyugodtan a biztonságban maradsz, amíg nem hallod, hogy a kelepelés hirtelen félbeszakad. Ekkor talpra ugrasz, s közelről mellbe lövöd. Megbotlik, előreesik, és élettelenül terül el a lábadnál. (Húzd le az elhasznált lőszert a *Tártáskádból*!)

- Lapozz a 308-ra.

- 177 =

Újabb lövés dördül, az utcáról sikítás rá a válasz. El kell kapnod az orvlövészt, mielőtt lemészárolja a társaidat. Milyen fegyvert használsz?

- Ha lőfegyvert, lapozz a 349-re.
- Ha közelharci fegyvert, lapozz a 228-ra.

- 178 =

Csikorgó kerekekkel érkezel a hídra, aztán teljes sebességgel robogsz át rajta. Itt egy másodrendű út halad, de alig élte túl az Utolsó Nap utáni éveket. Elvillan ugyan melletted egy tábla, ami 1989-es útként azonosítja, de nem figyelsz rá, mert az úton lévő jókora szikladarabokat kell kerülgetned.

Kate a válla felett hátrafelé lő egy motorosra, aki már nagyon közel ért hozzátok. A fényszórói alá két szalagos géppuskát szereltek, melyből durva sorozatokat lő ki, ahányszor csak lővonalba kerültök.

Mindketten mélyen az ülésbe húzódtok a koncentrált tűz elől, mert az üléseitek hátulról acéllal vannak megerősítve. Újabb tábla tűnik fel az út mellett, ami balra egy kanyargó koszos útra mutat, felirata szerint:

a sonorai barlangokhoz

Elkeseredetten fordulsz rá, mert legalább a kanyargós úton kevesebb lehetősége lesz a motorosnak a géppuskákkal megszórni az autód farát.

- Lapozz a 44-re.

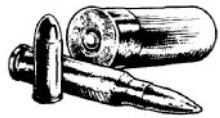
- 179 =

Amikor látja, hogy előhúzod a pisztolyod, áthajt a bal oldali sávba. Hamar rájössz, mi rejlik a manőver mögött: hogy jobb kézzel minél nehezebb legyen céloznod.

Döntsd el, hányszor lősz rá (legalább egyszer, maximum négyszer)!

Add össze az AUTÓVEZETÉS és a CÉLLÖVÉS pontjaidat, és ehhez add hozzá, hogy hányat lősz!

- Ha a végösszeg 8 vagy kevesebb, lapozz a 318-ra.
- Ha 9 vagy több, lapozz a 19-re.



- 180 =

– Ha tartjuk ezt a tempót, egy óra múlva elérjük a 10-es autópályát – mondod, de Kate nem felel; a kimerültség eluralkodott rajta, és most mély álomban fekszik melletted. Mivel még beszélgetni sem tudtok, hogy az legalább ébren tartson, a fáradtság felülemelkedik a figyelmeden, végül már nem is érdekel az előtted elterülő út. Elalszol a kormánynál, aztán arra ébredsz, hogy az autó lekanyarodott az országútról, és a köves talajon száguld.

Dobj egy kockával!

- Ha a szám 0–7, lapozz a 234-re.
- Ha a szám 8–9, lapozz a 298-ra.

- 181 =

Csípődhöz szorított puskával lépsz ki a folyosóra. A lépcső bal oldalán álló fickó meglát, de hiába próbál figyelmeztető kiáltást harsogni, hangját elnyeli a puskád dörrenése (húzz le egy 12-es patront a *Tártáskádból*!) A lövés ereje a falnak repíti. Most a másik tag felé fordítod a csövet, tudva, hogy a második lövésednek is épp ilyen hatékonynak kell lennie, de villámgyors reakciója megmenti, mert mire célkeresztbe fogod, rémülten pislogsz a felkelepelő géppisztoly torkába.

Dobj egy kockával, és add hozzá ÜGYESSÉG és KONDÍCIÓ pontjaidat!

- Ha a végösszeg 15 vagy kevesebb, lapozz a 297-re.
- Ha 16 vagy több, lapozz a 197-re.

- 182 =

Rámarkolsz a kormányra, és hirtelen balra rántod, hogy elkerüld a rakétát, de az eltalálja a kocsidat. A páncélozott fej áthatol a karosszérián, és a benzinbefecskendezőnél robban fel. A másodperc tört része alatt a sportkocsidból egy tűzgolyó lesz. A halál azonnali.

Sajnos utazásod és életed véget ért a Slaughter hegy lábánál.

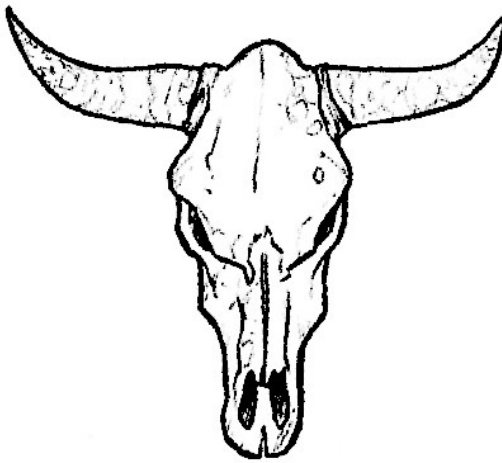
- 183 =

Az elhagyatott benzinkutat úgy látszik, hogy pár hónappal ezelőtt kirámolták. A föld alatti tartályból kiszivattyúzták a benzint, a szerelőműhelyben pedig mindent összetörtek és a földre szórtak. Figyelmesen körülnézel azért, és találsz is néhány használható dolgot:

kalapács (+2)
feszítővas (+2)
napelemes szabályozó készülék
gyufa
vontatólánc (öt méteres)

Ha meg akarsz valamit tartani, úgy írd fel az *Akciótáblázatodra*.

• Lapozz az 59-re.



- 184 =

Rászólsz Kate-re, hogy kövessen, aztán bevetődsz az országút mellett elszórt hatalmas sziklák egyike mögé. Gyors reakciód megmentett titeket, az Angyalka csapat anélkül robog tovább délnek, hogy észrevettek volna. Lekuporodva maradtok, míg el nem tűnnek a hátsó lámpák a láthatáron, s csak ezután gyalogoltok tovább Eldorado felé.

Még három óra kell, hogy odaérjetek, ahol elkezditek alaposan átkutatni az épületeket. Egy szerelőműhely romjai között megtalálod, amit kerestél: egy hegesztőpisztoly, valamint egy palack oxi-acetilén. Épp elindulsz kifelé az épületből, amikor valaki rád kiált:

– Maradj ahol vagy, és kezeket fel!

• Lapozz a 339-re.

- 185 =

Bár minden irányból golyók csapkodnak az állványzatba, de a szerencse és a gyorsaság kombinációjának hála elkerülöd a találatokat. Az állványzat végén egy zárt lépcsőház vezet le a stadion szintje alatti nagyobb helyiségbe, amely egyike a számtalan föld alatti átjárónak. Jelenleg üres az a széles folyosó, amire kerültetek, de a futó lábak zaja, melyek pillanatról pillanatra hangosabbak, jelzik, hogy nagyon hamar meg fog telni klántagokkal. Kate egy szervizajtóra mutat, ami a koszos falon szinte észrevehetetlen, s azt ajánlja, hogy bújjatok el ott. Beleegyezve bólintasz, és közösen megpróbáljátok kinyitni a rozsdás ajtót.

• Lapozz a 201-re.

- 186 =

Oldalra mozdulsz, de nem elég gyorsan, hogy megmenekülj a pörgő hentesbárd pengéjétől. Nemcsak a dzsekid ujját vágja át, hanem a jobb bicepszed alatti húsba is beleáll egy centi mélyen. Veszítesz 3 KONDÍCIÓ pontot.

Fenékre esel a fájdalomtól. Összeszorított fogakkal próbálod legyűrni a kínt, és talpra állni, de addigra odaszalad a bandita, késsel a kezében. Ösztönösen hajolsz félre az első szúrás elől, amikor pedig másodszor támad, kirúgod a kezéből a fegyvert. Most már igazán dühösen próbál földre vinni, és torkon ragadni.

Konyhásbácsi
HARCÉRTÉK 15 KONDÍCIÓ 24

- Ha győzöl, lapozz a 248-ra.

- 187 =

Fájdalmaid ellenére még mindig villámgyors a reakciód. Te lősz hamarabb egy fél másodperccel, ami az életedet jelentette ebben a gyilkos szituációban.

Túl gyenge vagy, hogy eltemesd őket, és időt is sokat veszítettél, de gyorsan átkutatod őket. A következő tárgyak kerülnek elő:

pisztoly (benne **4 darab 9 mm-es lőszer**)
géppisztoly (benne **12 darab 9 mm-es lőszer**)
tőr (+2)
kézigránát
1 elsősegélycsomaghoz elég fájdalomcsillapító
kötél

Fáradtan ülsz vissza a volán mögé, készülve a San Angelóba tartó utad következő szakaszára. A hídon egy mérfölddel túl a kihalt 87-es főút terpeszkedik, amin délnek tartva pár perc múlva egy városhoz érkezel. A térképedre pillantva bebizonyosodik, hogy ez Sterling City.

• Lapozz a 100-ra.

- 188 =

Hosszú és alapos kutatást végzel Bakersfield ezen felén, de semmiféle használható dologra nem bukkansz. Energiád és türelmed is a végén jár már, ezért mielőtt az alkonyat teljesen átadná magát a sötétségnek, félbehagyod a keresést, és visszatérsz a kocsidhoz.

• Lapozz a 216-ra.

- 189 =

A korhadt fát könnyen letöröd a bejárati ajtóról, és percek alatt bejutsz az épületbe. Az előtér közepén egy olajkút rozsdamentes acélszobra áll, közel négy méter magas, egy kis táblán pedig felirat hirdeti az iroda korábbi tulajdonosának nevét:

Lone Star Oil & Gas Company

Ahhoz, hogy átjuss a falon, keresned kell az épület északi falán egy kijáratot, ezért abba az irányba tartasz. Az előtér végén tönkrement liftek ajtaja fogad, no meg két folyosó két irányba.

- Ha a bal oldali folyosón indulsz el, lapozz a 7-re.
- Ha a jobb oldalit választod, lapozz a 215-re.

- 190 =

Mozgást érzed az árnyak között, ezért reflexből a földre vetődsz, épp a nagy durranás és a túlsó sarkot megvilágító torkolattűz felcsapása előtt. A golyó mégis lehorzsolja a lábadat, mielőtt mögötted a falba ágyazódik. Veszítesz 1 KONDÍCIÓ pontot.

A következő pillanatban Haskell is beront a bárba, hogy három lövést adjon le a sarok felé. Hangos morgás közepette egy súlyos test fordul le egy székről. Az őrmester gyorsan odaszalad hozzád, de amikor látja, hogy nincs súlyos sebed, megnézi közelebbről, hogy ki lőtt rád.

- Lapozz a 333-ra.

- 191 =

Ellépve az Angyalka holttestétől majdnem elesel az elejtett **géppisztolyon**. (Elrakhatod, ha akarod, a tárában **24 darab 9 mm-es lőszer** van.)

Gyorsan visszanyered az egyensúlyod, odaszaladsz a lépcsőhöz, és már félig megmászod, amikor a tetején kinyílik az ajtó.

- Lapozz a 268-ra.

- 192 =

A nyeregben felállva hajt a tetőre, aztán a levegőben még produkálja is magát: előredugja a lábait a kormányra felülve. A férfi és a motorkerékpár átszárnyal az égen, aztán tökéletes egyensúllyal érkezik a hátsó kerekére az úton.

Reméled, hogy neked is menni fog a repülés, és gyorsítasz, biztatva magadat, amikor az első kerekek emelkedni kezdenek. Sajnos a tető viszont nem elég erős, hogy elbírja autód súlyát, és mielőtt elhagynád, összeomlik. Rémülten figyeled, ahogy az autó fejest ugrik a mélybe, ahol néhányat pörögve fejre áll, majd vakító fehér fény kiséretében a benzintank felrobban.

Sajnos életed és utad itt véget ért.

- 193 =

A földre dobod magad, centikkel elkerülve a fejed felett elsuhanó nyílvesszőt. Ugyanekkor az utolsó kanyarból előtűnik a géppuskás üldözőtök, szorosan a nyomában a többi Angyalkával. Kate-re kiáltasz, s mindketten hasra vetitek magatokat, amikor a dupla géppuskák felkelepelnek, hogy megszórják a palánkot. Jó pár, a fejed felett elrepülő lövedék csapódik az íjász testébe, véres húsdarabként hajítva a bejárat elé.

Felsegíted Kate-et, aztán együtt elhúzzátok a holttestet az útból, hogy be lehessen zárni a kaput. A település többi tagja is odaigyekszik segíteni. Amikor bezáródik a kapu, sürgetnek, hogy menjetek be a barlangba. Nem szívesen hagyod itt a sportkocsidat, de itt maradni és harcolni öngyilkosság lenne. Nehéz szívvel követed őket befelé.

- Lapozz a 8-ra.

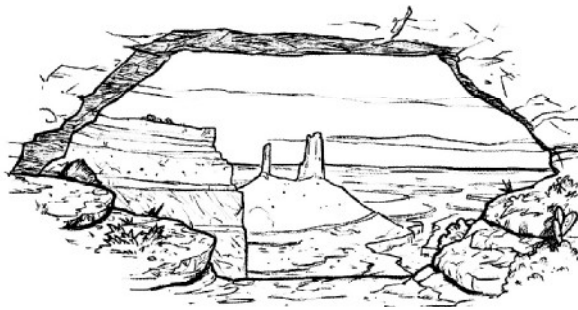
- 194 =

Kate nagyon gondosan lövöldözik, hogy spóroljon a lőszerrel. A hatékony fedezőtűz elég ideig sakkban tartja a klántagokat, hogy kivedd a csomagtartóból a tartalék kereket, az emelőt és a kerékkulcsot.

Ahogy a tönkrement kerék kicserélésével kezdesz foglalkozni, a bandavezér megindul felétek a motorján. Azt hiszi, hogy most már elfogyott a lőszeretek, és úgy döntött, ideje beteljesíteni a klán bosszúját Mekong Mike gyilkosán. Átkokat szórva, borotvált feje felett egy súlyos motorláncot pörgetve hajt bele a folyóba. Amikor félig átér, Kate egy pontos célzás után szívlövéssel elhallgattatja az ordibáló Angyalkát. Vízbe csapódó testének látványa elég ideig taszítja tanácstalanságba a társait ahhoz, hogy befejezd a kerékcserét, és visszaugorjatok a kocsiba.

Ahogy felérsz a folyóparton, és a távoli országút felé száguldasz, a vállad fölött hátrapillantva látod, hogy a motorosok kihúzzák a South Concho folyóból vezérük holttestét.

- Lapozz a 249-re.



- 195 =

Nem tudod elég hamar visszanyerni az uralmat a sportkocsi fölött, és nekicsúszol egy kemény acéloszlopnak, amitől leáll a járgány. Szerencsére a megerősített ajtó elnyeli az ütközés nagy részét, de nem úszod meg ütődések és horzsolások nélkül. Veszítesz 3 KONDÍCIÓ pontot.

Bár iszonyúan fájnak a sebek, de csendben maradsz, nem akarod, hogy a közelben elhúzó motorosok esetleg meghallják fájdalomkiáltásodat. Míg a távolodó porfelhőt nézed, legalább az megnyugtat, hogy ezzel a körülbelül ötven motorossal kevesebb maradt San Angelóban.

Megnyugodsz, hogy az autót nem érte jelentősebb kár, és körbenézel az elhagyatott építési területen.

- Ha alaposabban átvizsgálod, lapozz a 48-ra.
- Ha elhagyod a területet és a várost, lapozz a 230-ra.

- 196 =

Ahogy az utca biztonságába kiérve megfordulsz, látod, hogy a könyvtár teteje nagy recsegő hanggal beomlik. Az erős szél messzire hordja a felcsapó szikrákat. Csendben nézel Kate koromlepte arcára, aztán vissza az égő könyvtárra, s rájössz, mekkora szerencsétek volt, hogy élve kijutottatok a lángoló pokolból.

Mire összeszeditek magatokat a megpróbáltatás után, és visszaültök a sportkocsiba, már a szél is elcsendesedik. Keleten az ég alja már világos a közelgő hajnaltól, s elhagyjátok Bakersfieldet, mielőtt a nap magasra hágna és a hőmérséklet elviselhetetlen lenne. A városon túl az országút egyenletesen emelkedik a horizonton felsejlő hegyek felé tartva. Nagyon lassan haladva negyven mérföldet tudsz megtenni, mire a benzinszintmutató a nullára ér. Elöl feltűnik Fort Stockton körvonala, ami új reményt ad némi benzinhez jutáshoz.

Amikor beérkezel a városba, azonnal egy benzinkút kerül elétek. Ez is olyan elhagyatott, mint minden más, de baljós előérzeted támad, és libabőrös leszel.

- Lapozz a 75-re.

- 197 =

A másodperc töredéke is elég ahhoz, hogy a földre vesd magad, amikor az őr tüzet nyit, s a mozdulat meg is menti az életedet. A puha fejű golyók fütyülve repülnek el, hogy lepattanjanak mögötted a falról. Te közben újabb lövésre emeled a fegyvered. Lövésedre a géppisztoly elhallgat, mert a bandita halálosan megsebesülve térdre rogy, aztán arcra esik. Gyorsan talpra állsz, de ahogy eléred a vaslépcsőt és elindulsz felfelé, a tetején kinyílik az ajtó. (Ne felejtsd el lehúzni az újabb elhasznált lőszert a *Tártáskádból*!)

- Lapozz a 268-ra.

- 198 =

Az ívben dobott gránát megpattan egy autóroncson, s az jócskán eltéríti az útjából. Vakító fehér fénnyel, de ártalmatlanul robban fel, fénye megvilágítja a barikádot, és a közelbe csalja az összes mexikóit. Veszettül rohansz vissza a jukkaerdő védelmébe, de tucatnyi lépést sem tehetsz, amikor egy hosszú automata sorozat leterít.

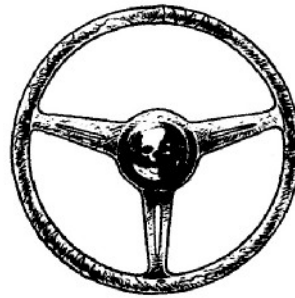
Sajnos küldetésed és életed véget ért a Fabens melletti barikádnál.

- 199 =

A klántag idegesen pislog hátra a válla fölött, ahogy közeledsz hozzá. Poros arcában ülő vérvörös szemei ijedtséggel telnek meg, mert nem bír többet kicsikarni ócska gépéből. Mivel nem jön össze, letér az útról, és a nyílt terepen halad tovább. Nem akarod engedni, hogy megszökjön, így balra húzod a kormányt. A motoros át akar vágni a pusztán, hogy hamarabb a 87-es útra érjen.

A főút előtt azonban egy beton vízelvezető árok húzódik, párhuzamosan a 87-essel, és elég széles, hogy ne merjen átugratni fölötte. Az utolsó pillanatban megdönti a motort, és az árok mellett üldözöd tovább. Fél mérföldd el később végre elég bátorságot szed össze az átkeléshez. Egy elhagyatott szivattyúház terpeszkedik az árok fölött, ferde teteje mintha arra lenne kitalálva, hogy azon át lehessen ugratni az országútra. A bandita még egyszer hátranéz a válla fölött, aztán egy ordítással biztatva magát gázt ad, megcélozva a tetőt.

- Ha követed, és te is átugratsz, lapozz a 192-re.
- Ha távol maradsz a szivattyúháztól, lapozz az 51-re.



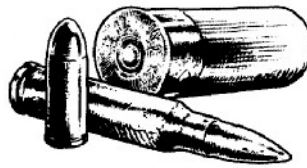
- 200 =

Hat fekete ruhás motoros tart a 10-es autópályán a pihenőhely felé. A nyergek hátuljára hosszú antennákat erősítettek, melyek végén fekete lobogók lengedeznek, közepükre oroszlánfej van festve. Rámeredsz a kis fekete zászlókra, s borzongás fut végig a gerinceden: ezek a Detroit Oroszlánjai-klánból valók.

A motorosok természetesen észreveszik a kocsidat, s a pihenőtől száz méternyire megállnak. Mind a hatan szétszóródnak, kövek és sziklák mögött keresve fedezéket, aztán lassan előrenyomulnak. Haskell őrmester utasítja Guntert és Knottot, hogy bújjanak fedezékbe és nyissanak tüzet a közeledő klántagokra. Nem szerezhetik meg vagy pusztíthatják el az üzemanyagtartályt.

Egy régi kút mögül figyeled azt a két Oroszlánt, akik a műhely felé lépkednek. Meg akarják kerülni az épületeket, hogy hátulról támadjanak rátok.

- Ha van lőfegyvered és használni akarod, lapozz a 112-re.
- Ha nincs lőfegyvered vagy töltényed, vagy nem akarod használni, lapozz a 264-re.



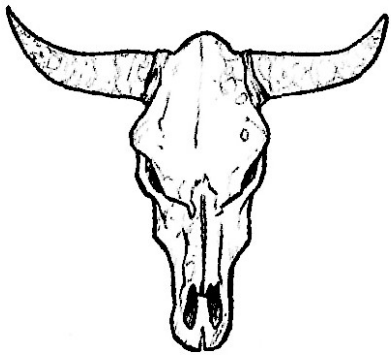
- 201 =

Az ajtón túl egy szerelődoboz nyílik, melyben elektromos kábelek tekeregnek, de épp elég, hogy kicsit szűkösen beférjetek mindketten. Előbb te mászol be, aztán Kate is, és rátok zárja az ajtót. Vaksötétben vagytok, ráadásul klausztrofóbiás vagy. Hallod odakintről a mérges üvöltözést, az ide-oda rohangáló lábak hangját, ahogy a klántagok elszántan próbálják megtalálni a nyomaitokat. Mekong Mike halála nem maradt titokban, egyre több Angyalkát hallotok fogadkozni, hogy hogyan fognak megölni, ha megtalálnak.

Az egyetlen kijárat, ha az ajtót nem számítjuk, lefelé vezet: egy rozsdás vaslétra visz a mélybe.

Negyven lépcsőfokkal lentebb eléritek az akna alját. Kitapogatod a falakat, s érzékeled, hogy jobbra nyílik egy alagút, de túl nagy a sötétség, hogy megállapítsd, hová vezet és mi vár benne.

- Ha van gyufád vagy zseblámpád, lapozz a 109-re.
- Ha nincs egyik sem, lapozz a 238-ra.

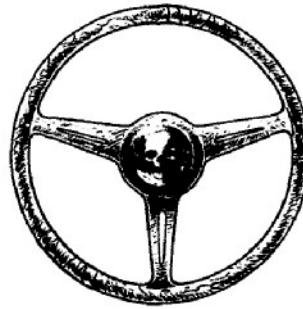


- 202 =

Mielőtt félre lehetne söpörni a pókot, az belemar a bőrödbe, mélyre fecskendezve a mérgét. Abban a pillanatban iszonyúan fájdalmas görcs áll a karodba, s fut fel egészen a mellkasodig. Kate őrült sebességgel kutatja át a gyógyszerkészletedet ellenméreg iránt, miközben te a kíntól már térdre rogysz.

Dobj egy kockával, és add hozzá, hogy jelenleg hány elsősegélycsomagod van!

- Ha az összeg 10 vagy kevesebb, lapozz a 155-re.
- Ha az összeg 11 vagy több, lapozz a 24-re.



- 203 =

Egy privát lift aknájába estél, amit az igazgatóság használt a Lone Star Oil & Gas Company felső szintjeinek elérésére. A lift utoljára az egyik pinceszinten állt meg, három szinttel azalatt, ahol betörtél. Sikítva csapódsz a tetejének.

Sajnos küldetésed és életed véget ért San Angelóban.

- 204 =

Az élelmiszerbolt környéki üzletekben végzett hosszú és alapos kutatás eredményeképp ezek kerülnek elő:

kulacs (üres)
1 elsősegélycsomaghoz elegendő fertőtlenítő
fényképezőgép
mikroszkóp
olló
arany karóra

Ha valamit meg akarsz tartani, írd fel az *Akciótáblázatodra*.

Az alkony kezdi átadni a helyét a sötétségnek, s mielőtt teljesen eltűnne a fény, idegesen visszasietsz a sportkocsidhoz. Elégedetten gondolsz arra, hogy nem hagytál itt semmi értékeset.

- Lapozz a 216-ra.

- 205 =

A városon túl, az út követi az egykori North Concho folyót, mely mára már csak egy kövekkel borított vízmosás. Azon merengsz, hogy milyen is lehetett az Utolsó Nap előtt ez a vízfolyam, amikor egy útjelző tábla mellett suhansz el. Visszatolatsz, hogy elolvasd:

BROOME 2 mf

- Ha van nálad CB-rádió, lapozz a 220-ra.
- Ha nincs, lapozz a 46-ra.

- 206 =

A bandavezér szadista röhögéssel megállíthatatlanul közeledik. Elkanyarodik a kocsi előtt, s közben védtelen hátadra súlyt a nehéz lánccal.

Add össze a TALÁLÉKONYSÁG és ÜGYESSÉG pontjaidat!

- Ha az összeg 5 vagy kevesebb, lapozz a 25-re.
- Ha az összeg 6–8, lapozz a 277-re.
- Ha az összeg 9 vagy több, lapozz a 341-re.

- 207 =

– Na, pontosan mit is ajánlanál fel a potyaútért meg a belépőért, he? – kérdez vissza.

Lassan előhúzod a hátizsákodat, felcsapod a tetejét, és azt válaszolod:

– Válassz.

Durván kikapja a zsákot a kezedből, és a tartalmát leszórja a padlóra.

– Ez a kettő jó lesz – mondja. – A többi szemetet tartsd csak meg.

Húzd le az *Akciótáblázatodról* a hátizsákban második és harmadik helyre felírt tárgyat! Ezeket választotta a bandatag, cserébe hogy beengedjen a stadionba. Ha nincs semmi felírva valamelyik helyre, akkor ahelyett vagy két elsősegélycsomagot vagy egy közelharci fegyvert vesz el tőled.

Mosollyal az arcán teszi zsebre a cuccokat, visszaül előre, és indít. Nemsokára megint megálltok. Kikukucskálva megállapítod, hogy három másik teherautóval áll egy sorban a stadion szélén. Kicsusszansz, mielőtt a sofőr kiszállna a fülkéből, és átvágva a szerelők és motorosok tömegén egy üres területre igyekszel.

Jóval a legutolsó széksorok fölött letekintesz az egyelőre üres lelátó székeire, melyek körbeveszik a poros arénát, és annak szélén körbefutó pályára, melyen még mindig alakítgatnak. A stadionban egykor nemzetközi sporteseményeket tartottak, melyet tévén közvetítettek az egész világnak, most pedig egy egész másfajta sporteseménynek ad helyet. Az Angyalkák kihívták az Oroszlánokat, hogy a négy legjobb motoros megmérkőzzön egy húszkörös motorversenyben. A pálya egy gyerekkorodban látod régi filmre emlékeztet, csak az az ősi Rómában játszódott, és vad harci szekerekkel küzdöttek. A mai verseny ugyan békésnek van hirdetve, megünnepelendő a szövetséget, de közben a klán becsülete is a tét, úgyhogy bizonyára halálosan komolyan fogják venni.

A stadion távoli oldalán egy üvegezett kilátóra esik a tekinteted, itt ültek egykor a tévés és rádiós kommentátorok. Kíváncsiságodat akkor kelti fel, amikor meglátod, hogy milyen erősen őrzik a bejáratát. Az üvegablakokra meredve úgy látod, hogy öten vannak benn: négy klántag és egy szőke hajú lány. Bár nem látod tisztán az arcát, tudod, hogy csak Kate Norton lehet az.

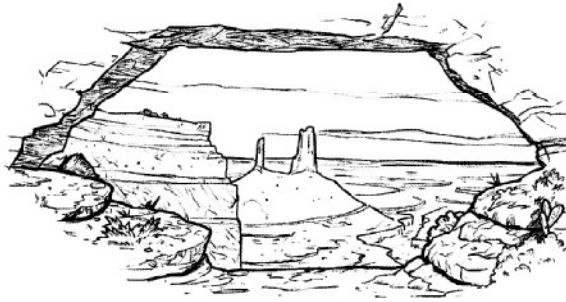
• Lapozz a 68-ra.

- 208 =

Lüktető szívvel fókuszálsz rá a közeledő motorosokra. A gépeikre különös szimbólum van felfestve: egy pap vagy hasonló szent ember, hosszú fehér köntösben, feje felett glóriával. Nagyon jámbor jelképnek tűnik ez egy klán számára, de aztán visszaemlékszel, hogy az Utolsó Nap előtt a New Orleans-i profi futballcsapatnak Szentek volt a neve. Máris leesik, hogy ez az a 400-500 tagot számláló banda, akiket Veszett Kutya Michigan segítségnek hívott. Katasztrofális lenne velük összetalálkozni, ezért gyorsan elmondod a rossz hírt a többieknek.

Északról közeledik a New Orleans-i banda, de délnek nyomul egy nagy mexikói sereg is, a Maguk Urai pedig nyugatról jelent fenyegetést; teljességgel reménytelennek tűnik, hogy konfrontáció nélkül elérjétek El Pasót. Nincs sok idő vitatkozni, visszaálltok az eredeti tervre: a 10-es autópályán keletről közelítitek meg El Pasót, mert ez a legrövidebb út, még akkor is, ha jókora esélye van annak, hogy a Maguk Urai-rajtaütésben ott vesztek.

- Lapozz a 250-re.



- 209 =

Vadul balra rántod a kormányt, a sportkocsi oldalazva kezd csúszni a roncsokkal teli úton, aztán leáll. Ekkor egy hirtelen durva ütközéstől az autó az ellenkező irányba pördül: a teherautó a hátsó lökhárítódnak csapódott, úgy kirázva belőled a lelket, hogy alig kapsz levegőt. Veszítesz 2 KONDÍCIÓ pontot.

Látod az úton gyorsan távolodó konvojt, amitől gyorsan észbe kapsz. Tekered a kormányt, és újraindítanád a kocsit, de nem reagál. Gyorsan újra elfordítod a kulcsot, mielőtt a közelbe érő Maguk Urai végeznének veled.

Dobj egy kockával, és add hozzá az AUTÓVEZETÉS és TALÁLÉKONYSÁG pontjaidat!

- Ha az összeg 13 vagy kevesebb, lapozz a 43-ra.
- Ha az összeg 14 vagy több, lapozz a 104-re.

- 210 =

Szemedet a csúcsra meresztve várod, hogy a többiek utolérjenek. Amikor a visszapillantó tükrödben feltűnik a vontató, indítasz. Ideges vagy, mert minden pillanatban rajtaütéstől tartasz, de félelmeid dacára ez elmarad. Végül feltűnnek előttetek Van Horn házai és üzletei. A városka elhagyatottnak tűnik, de nem akarsz kockáztatni. Megálltok a várostábla előtt egy mérfölddel, ahonnan Haskell őrmester társaságában gyalog indulsz felderíteni a hely biztonságosságát.

Van Horn halálos csendű főutcáján düledező épületek között sétáltok el. Semmi szokatlant nem tapasztalsz, míg egy bárhoz nem érsz a város közepén. A bejárat mellett egy motorkerékpár parkol, tankján egy pikk ász embléma utal a Maguk Urai-klánra. Át akarod kutatni a bárt, és lehetőleg élve elkapni a motorost, hogy kikérdezhessétek. Haskell szerint jó ötlet lenne, hogy egyikőtök hátulról lopakodna be, te pedig egyetértően bólintasz.

- Ha te akarsz hátulról odalopakodni, lapozz a 131-re.
- Ha a bejárati ajtón akarsz bemenni, lapozz a 13-ra.

- 211 =

Ahogy a 277-es főút kövekkel megszórt aszfaltján robogsz, már szinte várakozva pislogsz időnként a visszapillantó tükrödbe. Biztosra veszed, hogy az Angyalkák hamarosan a nyomodban lesznek, de már 15 mérföldet megtettél, és még semmi jele annak, hogy üldöznének. Kezdesz megnyugodni, amikor Kate egy távoli kisvárosra mutat. Egy híd köré épült, ami egykor a South Concho folyó névre hallgató, mára csak egy sekély, fekete vízfolyás fölött ível át. A városka közepe körül, a hídra felvivő út előtt nagy porfelhőt látsz felemelkedni.

- Ha van messzelátód vagy távcsöved, lapozz a 33-ra.
- Ha egyik sincs, lapozz a 169-re.

- 212 =

Golyók csapkodnak mindkét oldalon, de te az állvány biztonságába húzódva nyúlsz közelharci fegyvered után. Észreveszed, hogy Kate feléd szalad, kezében géppisztollyal. Tüzet nyit a klántagra, s az visszalő. Az egyik golyó belecsapódik Kate fegyverének a csövébe, tönkretéve azt. A következő pillanatban a bandita az állvány tetejére ugrik, de mielőtt lelőhetne, tenyered élével rácsapsz a térdére. A bandita elejti a fegyverét, s előrezuhan, egyenesen rád. Alig kapsz levegőt alatta.

Kalasnyikov
HARCÉRTÉK 16 KONDÍCIÓ 25

Nem menekülhetsz el, a harc halálig tart.

- Ha győzöl, lapozz a 308-ra.

- 213 =

Elég időt töltöttél már itt, ezért átkelsz a North Concho folyón. A hídon egy mérfölddel túl a kihalt 87-es főút terpeszkedik, amin délnek tartva pár perc múlva egy városhoz érkezel. A térképedre pillantva bebizonyosodik, hogy ez Sterling City.

- Lapozz a 100-ra.

- 214 =

Már nagyon közelről hallod a klántag lépteit, de még vársz a legalkalmasabb pillanatra. Ellenőrzöd, hogy a G-12 ki van biztosítva és sorozatlövésre van állítva. Amikor a bandita megáll, tüzelésre készen előlépsz.

Dobj egy kockával, és add hozzá a CÉLLÖVÉS értékedet!

- Ha az összeg 4 vagy kevesebb, lapozz a 292-re.
- Ha az összeg 5 vagy több, lapozz a 18-ra.

- 215 =

A helynek gazdag hatást kölcsönöznek a falon a padlótól a mennyezetig érő fából készült díszlapok, melyek között mindkét oldalon számtalan egyforma ajtó nyílik az egykori irodákba. A folyosó távoli vége felé nézel, kijáratot keresve.

A folyosó balra kanyarodik, aztán nemsokára megint balra, és egy olyan ajtóhoz érsz, ami különbözik az eddigiektől. A fal szintjébe van süllyesztve, nincs rajta kilincs, se semmi tájékoztató felirat, hogy vajon hová vezet. Hiába próbálod tolni, meg se mozdul. A füledet rátapasztva nem hallasz semmit.

- Ha be akarod törni az ajtót, lapozz a 340-re.
- Ha inkább visszafordulsz az előtér felé, lapozz a 289-re.

- 216 =

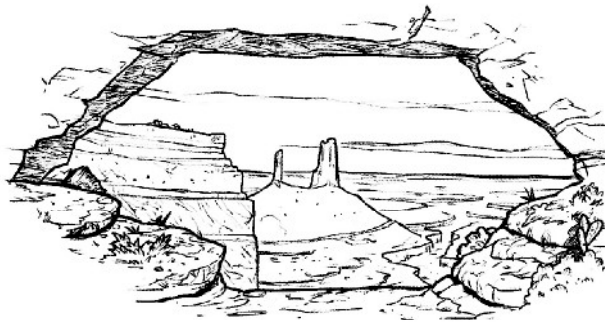
Kate már a sportkocsid motorháztetején üldögél, a kezében tartott dobozban matat. Ő sem talált benzint, de legalább elég konzervre bukkant egy kiadós vacsorához.

– Még bort is találtam a szülőállamodból – mutat kíváncsi szemeidnek egy üveg kaliforniai száraz bort.

– Szuper – mosolyogsz –, csak egy dugóhúzó hiányzik.

Az éjszakával hideg is érkezik, erős szél csapkod végig az országúton, mint egy dühös szellem. Vihar készülődik, ezért azt javaslod, hogy keressetek menedéket. Egy öreg, téglafalú könyvtár van a közelben. A falai erősek, sőt, a teteje is megvan, ami nem mondható el a bakersfieldi épületek kilencven százalékáról.

- Lapozz a 150-re.



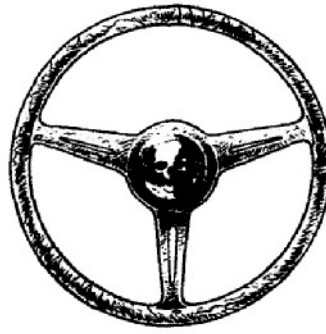
- 217 =

A jobb oldali ülésnek van támasztva a karabélyod. Emlékszel, hogy meg van töltve, ezért elég csak kibiztosítani. Amikor a klántag megpillantja az ajtóra fektetett puskacsövet, áthajt a bal oldali sávba. Hamar rájössz, mi rejlik a manőver mögött: hogy jobb kézzel minél nehezebb legyen céloznod.

És tényleg szinte lehetetlen: nehéz egyszerre egyenesben tartani az autót és küzdeni a fegyver csövét cibáló menetszéllel. Próbálsz közel hajtani a motoroshoz, de épp amikor lőnél, egy kátyúba hajtasz, és lecsúszik a kezed a markolatról.

Dobj egy kockával, és add hozzá az ÜGYESSÉG és KONDÍCIÓ pontjaidat!

- Ha a végösszeg 32 vagy kevesebb, lapozz a 251-ra.
- Ha 33 vagy több, lapozz a 307-re.



- 218 =

Kate olyan mélyen alszik, hogy eleinte nem is reagál az ébresztgetési kísérleteidre. Mire sikerül felzavarnod, addigra már túl késő, hogy eltűnjetek a kocsival.

Idegesen látod, hogy a motorosok érkeznek meg a városba. Némán imádkozol, hogy megállás nélkül hagyják el Eldoradót, de nem így történik. Leparkolnak a város központjában, s elkezdik átvizsgálni a környező romokat.

– Nem találhatnak meg minket – suttogod, miközben körülnézel az üzemben valami búvóhely után. – Ha mégis, akkor tutira végünk.

Már lábdobogás hallatszik az épületben, amikor besegíted Kate-et egy régi irodai szekrénybe. Amikor látod, hogy jól elbújt, te a szomszédos raktárban keresel menedéket, ami a padlótól a plafonig dohos moher szőnyegekkel van telepakolva. Pár perccel később egy bandatag lép be az irodába. Lélegzeted visszatartva figyelsz minden mozdulatra, de koncentrálásodat megtöri, amikor érzed, hogy valami mászik a bal karodon.

Add össze az aktuális KONDÍCIÓ és TALÁLÉKONYSÁG pontjaidat!

- Ha az összeg 22 vagy kevesebb, lapozz a 343-ra.
- Ha az összeg 23 vagy több, lapozz a 259-re.

- 219 =

Haskell őrmester igen alaposan felmérte a barikádot. Feltűnt neki, hogy a mexikóiak egy tankelhárító rakétát tartanak mögötte, kétségtelenül használatba is vennék, ha a szükség azt hozza. Jó pár tucat lőszeres láda van körülötte. Ha az egyik felrobbanna, akkor az a többit is levegőbe repítené, és végül a fal egész középső része megsemmisülhetne. Az őrmesternél van egy gyújtógránát, de ahhoz, hogy biztosan a lőszeres ládák között landoljon, valakinek a közelbe kell lopakodnia. Egyikőtöknek sem fűlik ehhez önként a foga, úgyhogy pénzfeldobással döntitek el, ki menjen. Haskell feldob egy érmét, fejet választ, s balszerencsédre neki kedvez a dobás.

Elcserélitek a gránátot és a jelzőrakétát (húzd le a jelzőrakétát az *Akciótáblázatodról*). Amikor a legkevesebb mexikói járőrt látod a közelben, elhagyod a jukkaerdő fedezékét, s lopakodva a barikád felé indulsz.

Tíz méternyire az autóroncsokból emelt faltól úgy véled, hogy innen már a ládák közé tudod dobni a gyújtógránátot.

Dobj egy kockával, és add hozzá az ÜGYESSÉG pontodat!

- Ha az összeg 5 vagy kevesebb, lapozz a 198-ra.
- Ha az összeg 6–7, lapozz a 272-re.
- Ha az összeg 8 vagy több, lapozz a 244-re.

- 220 =

Eszedbe jut, hogy a kolónia talán még elég közel van ahhoz, hogy rádiókapcsolatba léphess velük. Lehet, hogy ez az utolsó alkalom, hogy beszélj valakivel, mielőtt egy hét múlva újra találkoztok Kentben, ezért megéri megpróbálni. Beállítod arra a frekvenciára, amiben megegyeztetek Pop Ewellel, és aki elméletileg folyamatosan figyeli az iskolabuszon a rádiót. De valamilyen ismeretlen ok miatt a készülék csak serceg, jel leadása nélkül. Próbálsz egy tiszta csatornát keresni, és puszta véletlenségből egy beszélgetésre találsz:

– Oké, Gold... Csak maradj nyugton, és ne fájdítsd a fejem... Átküldöm pár emberemet, hogy megoldják. Csak ne veszítsd el őket... Maradjanak szem előtt. Hadd fussanak még egy kicsit, aztán a hegyek között elkapjuk őket. Érted? Vétel.

Nagy recsegés után egy hang válaszol:

– Értem. Gold kiszáll.

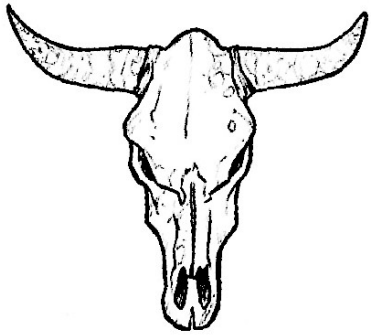
Ezután a csatorna elnémul, te pedig kezedben a CB-vel ott maradsz elgondolkodva azon, hogy mit is hallottál. Most viszont egy másik hangot hallasz, amitől feláll a hátadon a szőr.

• Lapozz a 276-ra.

- 221 =

Átdugod a vékony fűrészzsinór egyik végét a lakaton, s elkezded előre-hátra húzogatni. Alig egy tucatnyi mozdulat után a fűrész egy hangos pattanással eltörik (húzd le az *Akciótáblázatodról*).

- Ha van kézigránátod, amivel felrobbantanád az ajtót, lapozz a 236-ra.
- Ha másfelé folytatod a kutatást, lapozz a 188-ra.



- 222 =

A klántag őrülten felrikoltva az arca elé emeli a hosszú tőrt. Öt lépésre van tőled, amikor felemeled a fegyveredet, s a mellére célozva megrántod az elsütőbillentyűt. Milyen fegyvert használsz?

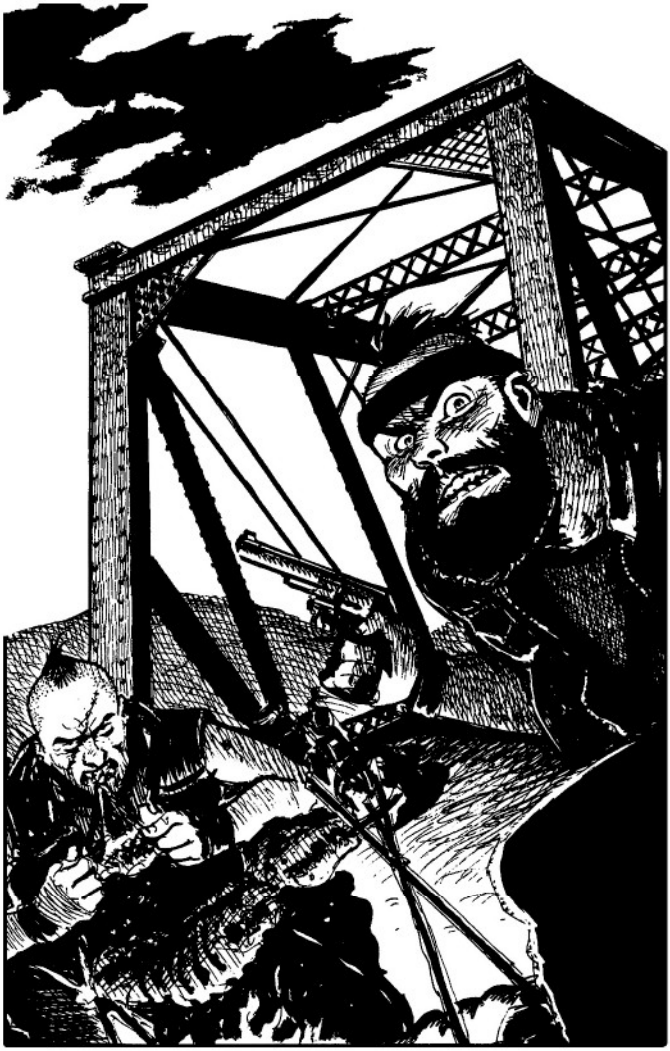
- Ha pisztolyod van, lapozz a 4-re.
- Ha géppisztolyod van, lapozz a 107-re.
- Ha sörétes puskád van, lapozz a 62-re.
- Ha karabélyt használsz, lapozz a 49-re.

- 223 =

Ahogy a tompa léptek egyre közelebbről hallatszanak, az ajtó közepére emeled a fegyvered csövét. Amikor megszűnnek a léptek, csak riadtan kalimpáló szíved dörömbölését hallod néhány végtelenül hosszú pillanatig. Ellazítod magad, és amikor a kilincs elkezd lenyomódni, egy hatalmas lyukat robbantasz az ajtó közepébe. (Húzd le az elhasznált lőszert a *Tártáskádból*!)

A kis raktár zsúfolt belterében fülsiketítő a fegyverzaj, ám mégis áthallatszik rajta a klántag sikolya, aki a mellkasába kapta a lövést. Készen állsz az újabb lövésre, ha esetleg nincs egyedül, de amikor kirúgod a romos ajtót és kiugrasz, csak egy Angyalkát találsz, ő pedig holtan hever az iroda közepén.

- Lapozz a 336-ra.



- 224 =

Óvatosan hajtasz a híd felé, félve, de kíváncsian is, hogy mi lehet ott. A tábortűznél két bandita épp egy sovány prérifarkast sütöget. Meghallva a motorzajt, szakállas arcukkal feléd fordulnak. Aztán, mintha áram csípte volna meg őket, talpra ugranak, és a motorjaikhoz rohannak, melyek a híd felhajtójánál parkolnak. Az egyik egy automata fegyvert húz ki a nyereg mögül, a másik pedig vadul próbálja berúgni a járművét.

Tudván, hogy gyorsan kell cselekedned, nehogy elszökhessen, felé kanyarodsz a kocsival, és a gázra lépsz. Tizenöt méterre vagy a hídtól, a forró szél csapkodja az arcodat, amikor a fegyveres bandita féltérdre ereszkedik, s megcélozza a szélvédődet.

Dobj egy kockával, és add hozzá az AUTÓVEZETÉS és TALÁLÉKONYSÁG pontjaidat!

- Ha az összeg 13 vagy kevesebb, lapozz a 97-re.
- Ha az összeg 14 vagy több, lapozz a 32-re.

- 225 =

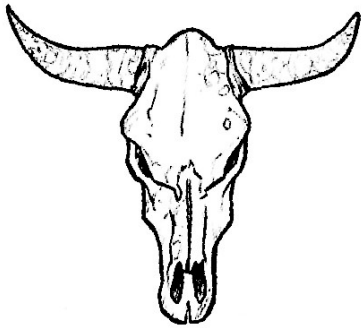
Mielőtt a két őr észrevenne, beslisszolsz a balra lévő ajtón egy öltözőbe. Ahhoz, hogy feljuss a kilátóba, olyan gyorsan és hatékonyan kell megszabadulnod a őröktől, ahogy csak lehetséges. Kikukucskálva az ajtónyíláson felméred a pontos pozíciójukat.

- Ha van lőfegyvered és hozzá legalább két körre elég lőszer, lapozz az 53-ra.
- Ha nincs lőfegyvered vagy nincs elég lőszer hozzá, lapozz a 242-re.

- 226 =

Sajnos nem tudod feltörni a kódot, ezért csak annyi benzint tudsz szerezni, amennyit ki tudtok szivatytyúzni a halott motorosok gépeiből. Talán ha annyi összejön, hogy a következő településig, Brogadóig eljussatok. Miközben kiállsz a parkolóból, mind azon imádkoztok, hogy találjatok ott valamennyi benzint.

- Lapozz a 347-re.



- 227 =

– Na, mondjad csak, mit cígőlsz abban a hátizsákban? – mutat az alacsonyabbik klántag tömzsi ujjaival a hátadra.

Lassan előhúzod a hátizsákodat, felcsapod a tetejét, és a belsejébe intve azt válaszolod:

– Mit szeretnétek?

Durván kikapja a zsákot a kezedből, és a tartalmát leszórja az aszfaltra.

– Ez a kettő jó lesz – mondja.

– Nekem meg ezek – szól a társa. – A többi szemetet tartsd csak meg.

Húzd le az *Akciótáblázatodról* a hátizsákban az első négy helyre felírt tárgyakat! Ezeket választotta a két bandatag, cserébe hogy beengedjenek a stadionba. Ha nincs négy tárgyad, akkor a hiányzók helyett elsősegélycsomagot vesznek el tőled.

Mosollyal az arcukon teszik zsebre a cuccokat.

– Na haver, ezzel vettél magadnak egy remek állóhelyet – mondja a magasabbik. Megint megmászod a szemétdombot, de most segítséged is van, a két bandita bakot tart a lábadnak, hogy fel tudd húzni magad a falra. Míg te leugrasz a túloldalon, ők jó szerencséjüket ünnepelve továbbsétálnak a sugárúton.

- Lapozz a 15-re.

- 228 =

Csendben előhúzod a közelharci fegyveredet, készen a támadásra. Tigrisként ugrasz be a sötét szobába, ahol gyorsan felméred a helyzetet. A nyitott ablaknál egy férfi guggol. Meghallva téged feléd fordul, de mielőtt cselekedhetne, magasra emelt kézzel megrohamozod.

Dobj egy kockával, és add hozzá az ÜGYESSÉG pontodat!

- Ha az összeg 5 vagy kevesebb, lapozz a 170-re.
- Ha az összeg 6 vagy több, lapozz a 286-ra.

- 229 =

Felcsapod a *Tártáskád* fedelét, az összes maradék lőszeredet a tenyerébe nyomod, s elkezdesz dolgozni a kerékkel. Kate gyorsan újratölt. Közben a klánvezér, abban a tudatban, hogy biztos kifogytatok a lőszerből, áthajt a folyón, kezében egy súlyos motorláncot lóbálva és átkokat szórva felétek. Kate a betárazott pisztollyal célba veszi a mocskos szájú Angyalkát.

Dobj egy kockával!

- Ha a szám 0–4, lapozz a 265-re.
- Ha a szám 5–9, lapozz a 122-re.

- 230 =

Miután kiérsz az építési területről, borotvaélen táncoló idegekkel hajtasz keresztül Broome romos üzletei és házai között, félig-meddig rajtaütésre vagy járőröző bandatagokra számítva, de végül gond nélkül eléred a nyílt országutat, mely délkeletnek tart San Angelo felé. Megéheztél, ezért enned kell egy adag élelmet vagy veszítesz 3 KONDÍCIÓ pontot.

- Lapozz a 288-ra.

- 231 =

Amíg te a vérzés elállításával küzdesz, Haskell folytatja a kihallgatást. Végül a halál mezsgyéjén egyensúlyozó klántag megtörve beszélni kezd. Elmondja, hogy ő egy Maguk Urai-fullajtár, azaz felderítő, abban a nagy csapatban, amit ideküldtek, hogy rajtaüssenek a Big Spring kolónián. Részegen leesett a motorjáról, s lábát törte. Mivel nem tudott motorra ülni, a többiek itt hagyták, azt ígérve, hogy majd visszafelé felszedik. Jelenleg egy mexikói bandával harcolnak Sierra Blanca mellett, akik el akarják lopni a cuccukat.

Haskell Veszett Kutya Michiganről is kérdezi, de arra már nem akar válaszolni. Vérpatak buggyan ki az ajkai közül, s utolsó leheletével még azt súgja:

– Veszett Kutya biztos, hogy nem enged át titeket...

- Húzz le egy elsősegélycsomagot, majd lapozz a 147-re.

- 232 =

Fegyveres bandatagok üldöznek, de engedélyezel magadnak egy percet, hogy hasznos tárgyak után kutass az autóban. A rövid idő ellenére a következő dolgokra bukkansz:

tűzoltó szekerce (+3)
6 elsősegélycsomaghoz elég orvosi eszközök
CB-rádió
tűzoltópalack
izolációs takaró

Ha valamit el akarsz tenni, írd fel az *Akciótáblázatodra*.

- Lapozz a 148-ra.

- 233 =

Épp betolnád az ajtót, amikor a konyhából valami halk hangot hallasz, mintha köhögne valaki. Azonnal megdermedsz, és fegyvered után kapsz. Míg kibiztosítod, azon töprengsz, hogy mit tegyél.

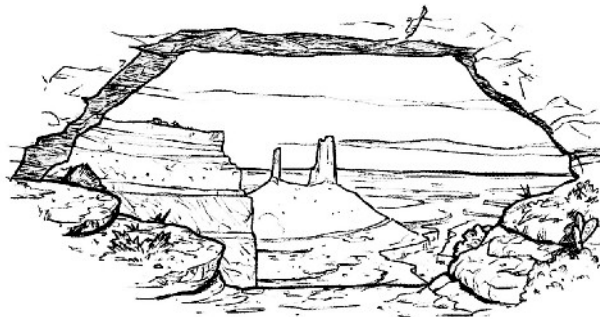
- Ha berúgod az ajtót, és berontasz a konyhába, lapozz a 35-re.
- Ha azt kiáltod, hogy „Gyere ki onnan felemelt kezekkel!”, lapozz a 113-ra.

- 234 =

Egy nagyobb sziklának hajtva az autó hirtelen megáll. Visszanyered az éberségedet, amikor teljes erőből a kormánynak csapódik a tested. Veszítesz 2 KONDÍCIÓ pontot. Szerencsére Kate bekötötte a biztonsági övét elalvás előtt, így neki nem esik komolyabb baja. A csontrepesztő ütközés persze őt is felkeltette, most kicsit zavart és homályos szemekkel kérdezi, hogy miért álltatok meg.

– Elfogyott az út – válaszolod félénken, s kikászálódva az ülésből felméred a kárt. Nagyot dobban a szíved, ahogy felfedezed, hogy a kaszni összenyomódott elöl, és ez tartja a kerekeket és a motort. Csúnyán el van deformálódva. Hogy megjavíthasd, a fémet át kell vágnod és újrahegesztened.

- Ha van nálad hegesztőpisztoly és oxi-acetilén, lapozz a 90-re.
- Ha hiányzik egyik vagy mindkét tárgy, lapozz a 105-re.



- 235 =

Lövésed a Maguk Urai-bandita törzsébe csapódik, aki térdre rogy. Első lövése elmegy melletted, összeszorított fogai közül átkokat köp rád, ahogy küszködve egy második lövésre próbálja emelni a pisztolyát. Mivel már halálán van, nem akarsz több lőszert rápazarolni, de ez végzetes hibának bizonyul.

Nem gyári modellje van, át lett alakítva teljesen automatára. Utolsó energiájával átkattintja erre a módra, és miközben hasra esik, a maradék 14 golyó kirepül feléd. Éles darázscsípéseket érzel, ahogy néhány 9 mm-es golyó eltalál. A kibírhatatlan gyötrelem kitölti az egész testedet, de aztán átadja helyét a zsibbadásnak. Néhány másodperccel később elveszted a tudatodat, olyan álomba esve, amiből nincs többé ébredés.

Sajnos utad és életed itt véget ért.

- 236 =

A közelben a földön találsz egy olajos rongyot, ebből csíkokat szaggatsz le, amivel a lakathoz kötözöd a gránátot. Beállítod az időzítőt 10 másodpercre, aztán a biztosítószeget kirántva fedezékbe rohansz.

Pontosan tíz másodperccel később a gránát fülsiketítő hanggal felrobban.

Dobj egy kockával!

- Ha a szám 0–5, lapozz a 67-re.
- Ha a szám 6–9, lapozz a 331-re.

- 237 =

Kate kimászik a rejtekhelyéről, s együtt átkutatjátok a bandität. A pisztolyon és hozzá néhány lőszeren kívül – melyeket Kate megtart – a következőkre bukkansz nála:

3 darab 12-es patron
vadászkés (+2)
kulacs (benne 3 ivásra elég vízzel)
2 elsősegélycsomaghoz elég kötszer és fertőtlenítő
rugalmas fűrész
csavarvágó

Ha valamit megtartanál, módosítsd aszerint az *Akciótáblázatodat*.

Egy nagy halom takaró alá rejtitek a hullát, aztán elhúztok innen, mielőtt valakinek feltűnne a hiánya.

- Lapozz a 66-ra.

- 238 =

Nagyon lassan tudtok csak haladni a sötétben, magabiztosságodat teljesen aláássa a félelem, hogy reménytelenül eltévedtek. Hosszú idő után hirtelen feltűnik, hogy a plafonon egy vékony repedésen át fény szűrődik le. Nagyon halvány, de elég ahhoz, hogy kivedd egy felfelé vezető létra bizonytalan körvonalait.

- Ha felmászol rajta a fényforráshoz, lapozz a 79-re.
- Ha inkább továbbmész a sötét folyosón, lapozz a 325-re.

- 239 =

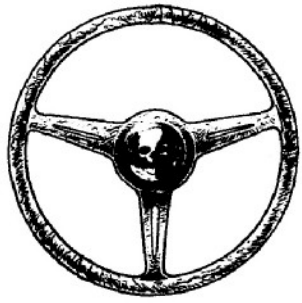
Odalenn az utcán Kate és a többiek körbeállják Gunter élettelen testét. A gyógyszerkészleted után kapsz, de Haskell őrmester rád nézve megrázza a fejét, ezért nem gombolod ki a táskát.

Az őrmester és Knott szavak nélkül megragadja Gunter testét, hogy elvigyék elégetni. Te és Kate közben átkutatjátok a kombit. Az orvlövészé volt, aki kirámolta az üzletet. A következők kerülnek elő:

8 étkezésre elegendő élelmiszer
3 ivásra elegendő tiszta víz
6 elsősegélycsomaghoz elegendő gyógyszer és kötszer

A kocsi benzintankjából nyolc liter benzint sikerül kiszivattyúznod, ami elég ahhoz, hogy a Kentig hátra lévő 30 mérföldet legyűrjétek. Amikor a két katona is megtette szomorú kötelességét, visszatértek a kocsidhoz, s továbbmentek nyugatnak az országúton.

• Lapozz a 69-re.



- 240 =

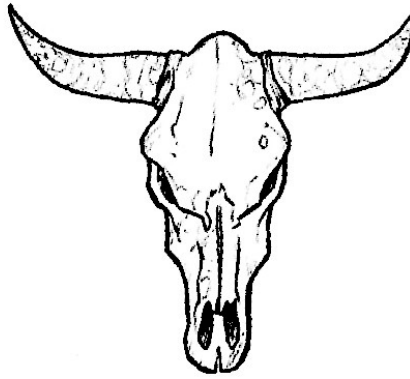
A forró földön lapulva imádkozol, hogy a klántag megálljon, mielőtt odaér hozzád, de amikor hat lépésre jár, megpillantja a kilógó válladat, és fegyveréért nyúl. Érzed, hogy valami nincs rendben, felnézve a vigyorgó arcát látod. Akcióba lendülsz, emberfeletti erővel vetődsz előre, hogy földre vidd a bandität, mielőtt felhúzhatná a pisztolyát. A gyomrának esel, amitől a fegyver elrepül a kövek közé, de gyorsan erőre kap, s csizmájából egy tőrt ránt elő.

Ray-Ban

HARCÉRTÉK 15 KONDÍCIÓ 23

Támadásod sebessége miatt 2 ponttal növelheted a HARCÉRTÉKEDET a csata idejére.

- Ha 3 vagy kevesebb kör alatt győzöl, lapozz a 77-re.
- Ha legalább 4 kör kell a győzelemhez, lapozz a 337-re.



- 241 =

Vonakodva a földre ejted a fegyveredet, ahogy egy puska csöve emelkedik ki a sötétből.

– Te is, szívem – mondja a testetlen hang.

Kate is engedelmeskedik, a géppisztolyát úgy lökve ki a kocsiból, hogy a lábad mellett érjen földet.

– Ne kombinálja túl – szól egy másik hang messze jobbról.

Egy autóroncs mögül egy zöld katonai ruhába öltözött magas, izmos férfi lép elő. Szőke haja nagyon rövidre van vágva, szemeit napszemüveg takarja. Pisztollyal a kezében sétál el a telefonfülke előtt, amiből két másik egyenruhás férfi lép ki, egyiküknek karabély, a másiknak lefűrészelt vadászpuska van a markában.

– Nem olyanok, mint a punkok valamilyen bandából – mondja a karabélyos.

– Nem is vagyunk – magyarázza Kate. – Épp, hogy a klánok elől menekülünk.

A szőke zavartan, állát vakargatva csendesen mond valamit a társainak. Közben észreveszed a kopott őrmesteri jelzést és egy földgolyó emblémát a ruhája ujján. Az utóbbit azonnal felismered: a Világ Védelmezőinek Szövetsége. Amikor újra felétek fordul, már sokkal barátságosabb a hangja:

– Szerintem meséljék el a történetüket.

• Lapozz a 321-re.

- 242 =

Nem tudsz annál jobb tervet kieszelni, mint hogy elcsald az őröket a lépcsőtől, majd egy meglepetés támadással elintézd őket. Előhúzod a közelharci fegyveredet, és segítségért kiáltasz. A két őr azonnal meg is indul kivizsgálni a helyzetet. Amikor megjelennek az ajtónyílásban, előrelendülsz, s fegyvereddel hatalmasat sújtasz az egyik bandita torkára. A Detroit Oroszlánjai-klántag kiáltásra nyitná a száját, de nem hagyja el hang a torkát, halálra sebzetten esik térdre. Az Angyalka félrelöki partnerét, aztán elszántan a fejed felé csap a géppisztolya markolatával. Félrehajolsz, és egy hirtelen mozdulattal kirántod a kezéből a fegyvert, mely a földre esve csattogva pörögni kezd. Közben megmarkolod ellenfeledet, hogy a földre birkózva legyűrd.

Dzsó bácsi

HARCÉRTÉK 18 KONDÍCIÓ 27

Mivel gyorsan és meglepetéssel támadtál, a harc idejére növeld meg 2 ponttal a HARCÉRTÉKEDET.

- Ha győzöl, lapozz a 191-re.

- 243 =

Gyorsan visszanyered az uralmat a sportkocsi fölött, hála vezetési tapasztalatodnak és gyors reflexeidnek. Az ajtókat csak centikkel elkerülve állsz meg a szervizműhely mellett. Le is állítod azonnal az autót, és csendben figyeled, ahogy a közelben elhúz körülbelül ötven bandatag. Míg a távolodó porfelhőt nézed, megnyugtat a tudat, hogy legalább ennyivel is kevesebben maradtak San Angelóban.

Mikor biztosra veszed, hogy mindenki eltűnt, körbenézel az elhagyatott parkolóban.

- Ha alaposabban átvizsgálod, lapozz a 124-re.
- Ha elhagyod a területet és a várost, lapozz a 342-re.

- 244 =

Az ívben dobott gránát pontosan a lőszeres ládák között landol. Nem várod meg a robbanást, máris visszafelé szaladsz a jukkaerdő védelmébe. Az egyik klántag észrevesz, s géppisztolyával egy sorozatot küld utánad. A golyók csak a lábad melletti földet verik fel, te sérülés nélkül érkezel a korábbi fedezékbe.

- Lapozz a 350-re.

- 245 =

Fegyvered csövét a klántag bordái közé dugod, és meghúzod a ravaszt. Ilyen közelről a hatás bámulatos: a tag megpördülve lerepül Kate-ről. Csodás haláltánca a sikátor túlsó falánál ér véget, ahol összerogy.

Húzd le az elhasznált lőszert a *Tártáskádból*!

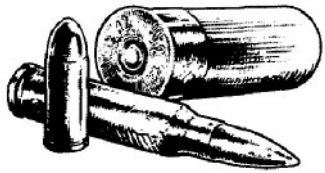
- Lapozz a 76-ra.

- 246 =

Nem tudtad, de amíg rejtőzködtél a lövések elől, a klántag közelebb lopakodott, és most hason fekszik a motorja hátsó kereke mögött. Ezért amikor viszonzod a tüzet, teljesen rossz irányba célzol, golyóid ártalmatlanul pattannak le a vasoszlopról (húzd le az elhasznált lőszereket a *Tártáskádból*). Mielőtt rájönnél a tévedésre, a bandita oldalról megcélozza a vízmosást egy hosszú sorozattal. Kín hasít az alkarodba és a válladba, mert a 20 nagysebességű golyóból kettő eltalál.

Dobj egy kockával (a 0 most 10-et jelent), és adj hozzá 1-et! Ennyi KONDÍCIÓ pontot veszítesz a sebeid miatt.

- Ha túlélted a lövöldözést, lapozz a 332-re.



- 247 =

Hiába próbálsz visszabújni a cseppkő mögé, a reflexeidet letompítja a fáradtság, és mozdulataid bizonytalanok. Egy sor golyó csapódik a testedbe, szádat a vér íze tölti meg. Amikor a földre esel, furcsa mód nem érzel fájdalmat, csak ellenállhatatlan vágyat az alvásra.

A klántag áldozatául esik Kate pisztolylövésének, de te ezt már nem hallod, mert már elindultál a halál végtelen ölelése felé.

Sajnos utazásod és életed véget ért Sonora barlangjaiban.

- 248 =

A bandita sebeit markolászva átkozódik, aztán holtan a lábad elé zuhan. Mivel a mellénye hátára egy hosszú szarvú bika koponyája van festve, egyértelmű, hogy az első Angyalkádat intézted el. A padlón nem csak a fegyverét, hanem a hátizsákját is megtalálod. A következő tárgyak kerülnek elő:

géppisztoly (benne **18 darab 9 mm-es lőszer**)
kés (+2)
kézigránát
kulacs (benne 3 ivásra elég vízzel)
3 elsősegélycsomaghoz elegendő kötszer, szulfonamid és fertőtlenítő
rugalmas fűrész
kis takaró

Ezen kívül még a konyhában is találsz érdekességeket:

hentesbárd (+3)
kenyérvágó kés (+2)
5 adag konzerv élelmiszer

Ha valamit el akarsz rakni, akkor módosítsd az *Akciótáblázatodat*.

Mielőtt távozol, egy üres hűtőládába rejted a holttestet. Kilépsz az EXIT feliratú ajtón, és egy rozsdás vaslépcsőn felmész az épület mögötti sikátorba.

• Lapozz a 269-re.

- 249 =

Tíz perccel az Angyalkáktól történt menekülés után újra a délnek tartó 277-es főúton vagytok. Nem engedsz feljebb a gázpedálból, amíg a South Concho folyó teljesen el nem tűnik a visszapillantó tükrödben. Elöl az országút egy végtelenül sima és kihalt pusztán visz keresztül, amin egyáltalán nem látni se növényeket, se állatokat. Inkább hasonlít egy holdbéli tájra, s ha nem lenne a lemenő nap és az alkonyat hűvöse, könnyen hihetnéd, hogy valahogyan egy másik világba kerültél át.

Már majdnem besötétedik, mire egy másik város körvonalai tűnnek fel a horizonton. Egy kopott közlekedési táblára vetül a fényszóród fénye, jelezve, hogy Eldoradóba értél.

• Lapozz a 132-re.

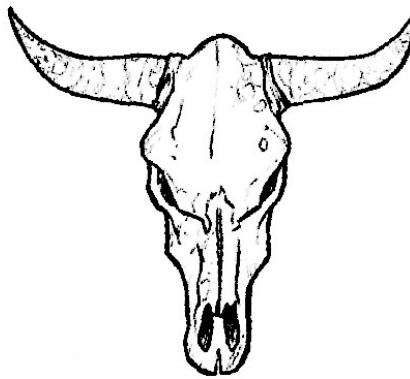
- 250 =

Félelmetes előérzet felhője lebeg a konvoj fölött, míg Van Hornon áthaladva Sierra Blanca felé kanyarodtok. A legkényesebb része az útnak természetesen a Devil Ridge és a Slaughter hegy közötti szoros. Még a nevük is arra utal, hogy itt valami rémség fog veletek történni.

Öt mérfölddel Van Horn után a távolból lövöldözés hallatszik, és a felhőtlen égre fekete füstcsík száll fel. Egy kisebb település, Allamoore épületei állnak lángokban, s közeledve hozzá kiderül, hogy a Maguk Urai vívnak dühös harcot a támadó mexikói klántagokkal. A helyzetet felmérve a legjobb megoldásnak az tűnik, ha gyorsan és meglepetéssel érkeztek meg. Ha egyenesen átvágtok, míg ők egymással vannak elfoglalva, akkor mire észbe kapnak, ti már messze jártok.

A kolónia is elfogadja a tervedet, s Pete Tyler a vontatóval az élre áll, afféle faltörő kosként.

- Lapozz a 20-ra.



- 251 =

Amíg a kocsival birkózol, hogy visszanyerd az irányítást, látod a visszapillantó tükrödben, hogy a kiejtett karabély az aszfalthoz csapódástól eltörik (húzd le a fegyvert az *Akciótáblázatodról*). A motoros hátravetett fejjel felröhög. Letér az útról, és a nyílt terepen halad tovább. Magad mellé rakod a fegyvert, és mivel nem akarod, hogy megszökjön, balra húzod a kormányt. A motoros át akar vágni a pusztán, hogy hamarabb a 87-es útra érjen.

A főút előtt azonban egy beton vízelvezető árok húzódik, párhuzamosan a 87-essel, és elég széles, hogy ne merjen átugratni fölötte. Az utolsó pillanatban megdönti a motort, és az árok mellett üldözöd tovább. Fél mérfölddel később végre elég bátorságot szed össze az átkeléshez. Egy elhagyatott szivattyúház terpeszkedik az árok fölött, ferde teteje mintha arra lenne kitalálva, hogy át lehessen ugratni azon az országútra. A bandita még egyszer hátranéz a válla fölött, aztán egy ordítással biztatva magát gázt ad, megcélozva a tetőt.

- Ha követed, és te is átugratsz, lapozz a 192-re.
- Ha távol maradsz a szivattyúháztól, lapozz az 51-re.

- 252 =

Egy óra kell ahhoz, hogy minden járművet feltankoljatok és készen álljatok az utazás következő szakaszára. Most, ahogy a kolónia benyomul a hegyek közé, újra te leszel az őrszem. Az egyre nagyobb magasság és a kiszámíthatatlan termállevegő hatásai miatt túl veszélyes, hogy Rickenbacker továbbra is felderítő pilótát játsszon.

Öt mérföldre Kenttől átkeltek a Salt Draw nevű, mára már kiszáradt folyón, s megkezditek a lassú feljebbjutást az Apache hegységben. Balra jókora hegygerinc magasodik, amit a helyiek Fekete Csúcsnak hívtak, s ezen valami gyanúsat veszel észre: a napsugár többször is visszatükröződik valamin a gerinc csúcsánál.

- Ha van nálad CB-rádió, lapozz a 30-ra.
- Ha megállsz kivizsgálni a tükröződést, lapozz a 304-re.
- Ha továbbmész az úton, lapozz a 210-re.

- 253 =

Kétségbeesetten kutatod végig a műszerfalat, az üléseket, a kesztyűtartót, de semmi olyanra nem bukkansz, ami akár csak távolról is hasonlítana egy indítókulcsra. Találsz viszont pár egyéb tárgyat:

puska (benne **2 darab 12-es patron**)
kulacs (benne 2 ivásra elég vízzel)
1 elsősegélycsomaghoz elegendő fertőtlenítő és kötszer

Mivel a dzsipet nem tudjátok beindítani, ott kell hagyjátok, s ismét a romok között keresni fedezéket. Egy autóroncs egyensúlyozik a fal tetején, e mellett húzódtok meg, és méritek fel a helyzetet.

Egy épület tűnik ki a többi közül: egy romos tűzoltóállomás. Mivel a banditáknak még mindig nincs nyoma, azt szemeled ki célpontnak. Elmondod Katenek, hogy futás közben csak arra koncentráljon, hogy teljes erőből arrafelé szaladjon. Mivel már nagyon közel vannak a bandatagok, odasúgod neki, hogy készüljön.

Add össze az aktuális KONDÍCIÓ és ÜGYESSÉG pontjaidat! (Ha alacsony a KONDÍCIÓ pontod, és tele vagy tárgyakkal, érdemes lehet néhányat eldobni a magasabb ÜGYESSÉG pont érdekében.)

- Ha az összeg 10 vagy kevesebb, lapozz a 117-re.
- Ha az összeg 11–16, lapozz a 295-re.
- Ha az összeg 17 vagy több, lapozz a 334-re.

- 254 =

Erős jobbkanyarral beérkezel a parkolóba. Egy felborult kisteherautó roncsa részben elállja a bejáratot, és amikor elhajtasz mellette, megakad a hátsó lökhárítódban, amitől megcsúszol egy szervizműhely acélajtajai felé.

Dobj egy kockával, és add hozzá AUTÓVEZETÉS pontodat!

- Ha az összeg 8 vagy kevesebb, lapozz a 81-re.
- Ha az összeg 9 vagy több, lapozz a 243-ra.

- 255 =

Amikor a kilincs elkezd lenyomódni, ökölbe szorítod a kezed. A kinyíló ajtóban egy klántag meglepett arcával szembesülsz, és azonnal előrevetődsz, hogy bevidd az első találatot. Sikeres ütést mérsz a torkára. A fickó elejti a pisztolyát, és beteg békához hasonló krákogó hangokat ad ki magából, miközben sérült gégéjét markolássza. Mielőtt magához térne, újra megrohamozod.

Raktáros

HARCÉRTÉK 11 KONDÍCIÓ 16

Hirtelen és vad rohamod miatt az első két körben nem kell levonnod magadtól KONDÍCIÓ pontokat.

- Ha négy vagy kevesebb kör alatt győzöl, lapozz a 237-re.
- Ha öt vagy több kör alatt győzöl, lapozz a 336-ra.

- 256 =

A sorozat egyik golyója oldalba kap, és földhöz vág. Veszítesz 2 KONDÍCIÓ pontot. Fájdalomtól összeszorított fogakkal próbálsz talpra állni, de ekkor az ajtó kivágódik, és a kezében géppisztollyal, egy klántag ront ki rajta.

Ösztönösen felnyúlsz, és megragadod a csövet. A gyors és váratlan mozdulatnak köszönhetően sikerül kirántanod a fegyvert a fickó kezéből, aki csizmájához kapva egy kést ránt elő, és rád veti magát.

Konyhásbácsi
HARCÉRTÉK 16 KONDÍCIÓ 24

- Ha győztél, lapozz a 248-ra.

- 257 =

A földre lapulsz. Felnézel a boltra, hogy vajon melyik ablakból lőhettek rátok. Dördül egy második lövés is, felfedve az orvlövész pozícióját, s a következő pillanatban valami a szemedbe szúr. A golyó az arcod előtt csapódott az aszfaltba, s egy nagyobb darabot kiszakítva belőle hozzád vágta. Veszítesz 2 KONDÍCIÓ pontot.

Nemcsak azért vagy dühös, mert meg akartak ölni, hanem, mert a sebesült Gunter szívszaggatóan nyöszörög. Úgy döntesz, kiegyenlíted a számlát és kifüstölöd az orvlövészt. Kate és a többiek az út túlsó végén hevernek, nem tudnak anélkül megmozdulni, hogy fel ne fednék magukat. Csak te tudod úgy elérni az üzlet bejáratát, hogy van némi fedezéked.

Amikor a harmadik lövés a tehetetlen Gunterbe csapódik, dühöd zord elszántsággá alakul. Hiába figyelmeztet Kate, hogy maradj a földön, talpra ugorva a bejárathoz rohansz.

• Lapozz a 338-ra.

- 258 =

Fél másodperccel a Maguk Urai-bandita előtt lősz, halálos pontossággal. A fejét ért találat erejétől oldalra pördül. (Húzd le az elhasznált lőszert a *Tártáskádból*.) Sajnos a fegyvere nem gyári modell, át lett alakítva teljesen automatára. Amikor a földre zuhan, utolsó mozdulatával megrántja a ravaszt, és 14 golyó repül ki feléd.

Éles, darázscsípésre hasonlító szúró fájdalom hasít a bal karodba, amikor az egyik 9 mm-es golyó eltalál: Veszítesz 4 KONDÍCIÓ pontot. Kényszeríted magad, hogy ne a kínra figyelj, hanem hogy el kell menekülnöd a Maguk Urai szorításából. Újra próbálod beindítani a kocsit, de most nem nyomod közben a gázpedált; bár erős a kísértés, hogy azonnal a gázra taposs. A terv bejön, a motor felmordulva életre kel, aztán már gyorsítasz is. Magad előtt még látod a konvoj hátsó lámpáit. Néhányan még vaktában utánad lőnek, de hamar kikerülsz a Maguk Urai lőtávolságából, és utoléred az iskolabuszt.

• Lapozz a 312-re.

- 259 =

Moccanás nélkül állsz, gyomrod fel-le liftezik a félelemtől, de próbálod túltenni magadat azon, hogy az a valami milyen gyorsan mászik felfelé a dzsekid ujján belülről. Odakinn a klántag végül kimegy az irodából. Amikor biztos vagy benne, hogy már elég messze jár, kinyitod az ajtót, és kilépsz a sötét raktárból.

A csiklandós érzés már a bicepszednél jár. Amikor Kate kimászik a szekrényből, elmondod neki, hogy mi a baj, és megkéred, óvatosan vegye le rólad a dzsekidet. Lehúzza a válladról, és alig kap levegőt, amikor megpillantja a karodon üldögélő pókot.

Add össze a TALPRAESETTSÉG és TALÁLÉKONYSÁG pontjaidat!

- Ha az összeg 7 vagy kevesebb, lapozz a 37-re.
- Ha az összeg 8 vagy több, lapozz a 311-re.

- 260 =

Megkönnyebbülten fedezed fel, hogy Sierra Blanca városa elhagyatott. A konvoj megáll felmérni a károkat és ellátni a lövöldözésben megsérülteket. Cutternek is segítségre van szüksége, mert a bal alkarjába kapott egy golyót. Bár tudod, milyen keserves az ilyesmi, ő tökéletesen elrejti a fájdalmát.

Kate nagy csókkal üdvözöl, semmi kétséget sem hagyva afelől, hogy mennyire örül, hogy egyben vagy. Együtt mentek oda a buszhoz némi ételért és italért (nyersz 3 KONDÍCIÓ pontot), s közben meghallgatjátok, ahogy Pop Ewell rádiókapcsolatot próbál létesíteni az El Pasó-i VVSZ-egységgel. Néhány kísérlet után sikerül felvenni velük a kapcsolatot, de nem veszik komolyan a hívást, ha nem ismeri a VVSZ-hívókódot. Ez egyfajta rádiós jelszó, amivel igazolhatná, hogy nem egy klántag próbál trükkösen bejutni az erődbe.

– Cal, hívd már ide Haskell őrmestert, jó? – kér meg téged sürgetve Pop. – Azt hiszem szükségünk lenne rá.

• Lapozz az 50-re.

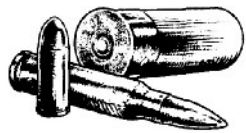
- 261 =

Nagy nehezen felhúzod magad a fal tetejére, leugrasz a túloldalon, aztán felsietsz az egyik lépcsőn.

Jóval a legutolsó széksorok fölött letekintesz az egyelőre üres lelátó székeire, melyek körbeveszik a poros arénát, és annak szélén körbefutó pályára. A stadionban egykor nemzetközi sporteseményeket tartottak, melyet tévén közvetítettek az egész világnak, most pedig egy egész másfajta sporteseménynek ad helyet. Az Angyalkák kihívták az Oroszlánokat, hogy a négy legjobb motoros megmérkőzzön egy húszkörös motorversenyben. A pálya egy gyerekkorodban látod régi filmre emlékeztet, csak az az ősi Rómában játszódott, és vad harci szekerekkel küzdöttek. A mai verseny ugyan békésnek van hirdetve, megünnepelendő a szövetséget, de közben a klán becsülete is a tét, úgyhogy bizonyára halálosan komolyan fogják venni.

A stadion távoli oldalán egy üvegezett kilátóra esik tekinteted, itt ültek egykor a tévés és rádiós kommentátorok. Kíváncsiságodat akkor kelti fel, amikor meglátod, hogy milyen erősen őrzik a bejáratát. Az üvegablakokra meredve úgy látod, hogy öten vannak benn: négy klántag és egy szőke hajú lány. Bár nem látod tisztán az arcát, tudod, hogy csak Kate Norton lehet az.

- Lapozz a 68-ra.



- 262 =

Kate csuklóját megragadva az út menti sziklák mögé rántod, de már túl későn. A közeledő Angyalkák megláttak, s most bekerítenek titeket. Újonnan választott vezérük, egy csúnyán betört orrú szőke, felajánlja nektek a megadást. Természetesen visszautasítjátok.

Az első elfogási kísérletük öt halottal jár. Mivel nem akar több embert veszíteni, a vezér azt az utasítást adja, hogy dobjanak rátok gránátokat. A fényes robbanásoktól mindketten halálosan megsebesültök, s még géppisztoly-sorozatokkal is megszórnak titeket. Mire az Angyalkák végre elég bátorságot gyűjtenek ahhoz, hogy közelebb merészkedjenek, már holtan találnak titeket egymás karjaiban.

Sajnos utazásod és életed Eldoradótól kilenc mérföldre délre véget ért.

- 263 =

Egy klántag dugja be a csizmája orrát a nyílás és a fedőlap közé, majd úgy a magasba rántja, hogy az aknafedő hangosan bongva az aszfaltra zuhan. Gyorsan próbálsz utánakapni, de a dühös Angyalka durván odébb rántja. Amikor megpillantja az arcodat, azonnal fegyvert ránt, és pisztolya teljes tárát az aknába üríti. Fájdalom csap a fejedbe és a mellkasodba, ahogy a hét darab .45-ös kaliberű lőszer beléd csapódik, és lehajít a létráról. Utoljára még hallod Kate félelmetes sikolyát, aztán körülölel a sötétség.

Utazásod és életed itt ért véget.

- 264 =

Jelzel Kate-nek, hogy kerüljön feléd, s ő azonnal cselekszik. A két klántagra mutatsz. A lány csendben biccent, jelezve, hogy érti. Elhagyjátok a búvóhelyeteket, hogy a hátra kerülő két klántag elé jussatok. Egy lepusztult autómosó mellé húzott régi abroncsállvány jó védelmi pozíciónak tűnik, úgyhogy gyorsan odasiettek. Közben az Oroszlánok megállnak. Egy pillanatra eltűnnek a szemed elől, de aztán újra megjelennek; félig görnyedve, kezükben tüzelésre kész fegyverrel lopakodnak épp felétek.

Kate kibiztosított géppisztollyal felemelkedik, hogy a műhely mellett szétszórt kövek között osonó első klántagra célozzon. Úgy húsz méterre lehet, amikor meghúzza a ravaszt. Az alak a földre zuhan. A társa meglepődik, aztán abbahagyja az eddigi lopakodást, s hisztérikusan ordítva, géppisztolyát csípőjéhez szorítva szaladni kezd felétek. Golyók tépnek a gumikba, s az egyik Kate fegyverének a csövébe csapódik, tönkretéve azt. A következő pillanatban a bandita az állvány tetejére ugrik, de mielőtt lelőhetne titeket, tenyered élével rácsapsz a térdére. A klántag elejti a fegyverét, s előre zuhan, egyenesen rád. Alig kapsz levegőt alatta.

Kalasnyikov
HARCÉRTÉK 16 KONDÍCIÓ 25

Nem menekülhetsz el, a harc halálig tart.

- Ha győzöl, lapozz a 308-ra.

- 265 =

Centikkel süvítenek el a golyók a klánvezér feje mellett, aki megállíthatatlanul közeledik. Elkanyarodik a kocsi előtt, s közben védtelen hátadra sújt a nehéz lánccal.

Add össze a TALÁLÉKONYSÁG és ÜGYESSÉG pontjaidat!

- Ha az összeg 5 vagy kevesebb, lapozz a 25-re.
- Ha az összeg 6–8, lapozz a 277-re.
- Ha az összeg 9 vagy több, lapozz a 341-re.

- 266 =

A hídra célzol, de mielőtt lőnél, rájössz, hogy a bandatag már nincs ott, elmozdult. Most hason fekszik a motorja hátsó kereke mögött. Gyorsan irányt váltasz, a kilőtt golyók a hátsó kerék küllői között átrepülve arcon kapják a bandität, azonnal megölve őt. (Húzd le az elhasznált lőszert a *Tártáskádból*!)

Eltemeted a motorosokat, de előtte átkutatod őket, és a következő hasznos tárgyakat találod:

pisztoly (benne **4 darab 9 mm-es lőszer**)
géppisztoly (benne **12 darab 9 mm-es lőszer**)
tőr (+2)
kézigránát
kulacs (benne 3 ivásra elég vízzel)
1 elsősegélycsomaghoz elég fájdalomcsillapító
öngyújtó
bőrmaszk
kötél

Befejezed a hátborzongató temetést, közben megállapítva, hogy a motorosok keréknyomai nem látszanak. Fáradtan ülsz vissza a volán mögé, készülve a San Angelóba tartó utad következő szakaszára. A híd egy mérfölddel túl a kihalt 87-es főút terpeszkedik, amin délnek tartva pár perc múlva egy városhoz érkezel. A térképedre pillantva bebizonyosodik, hogy ez Sterling City.

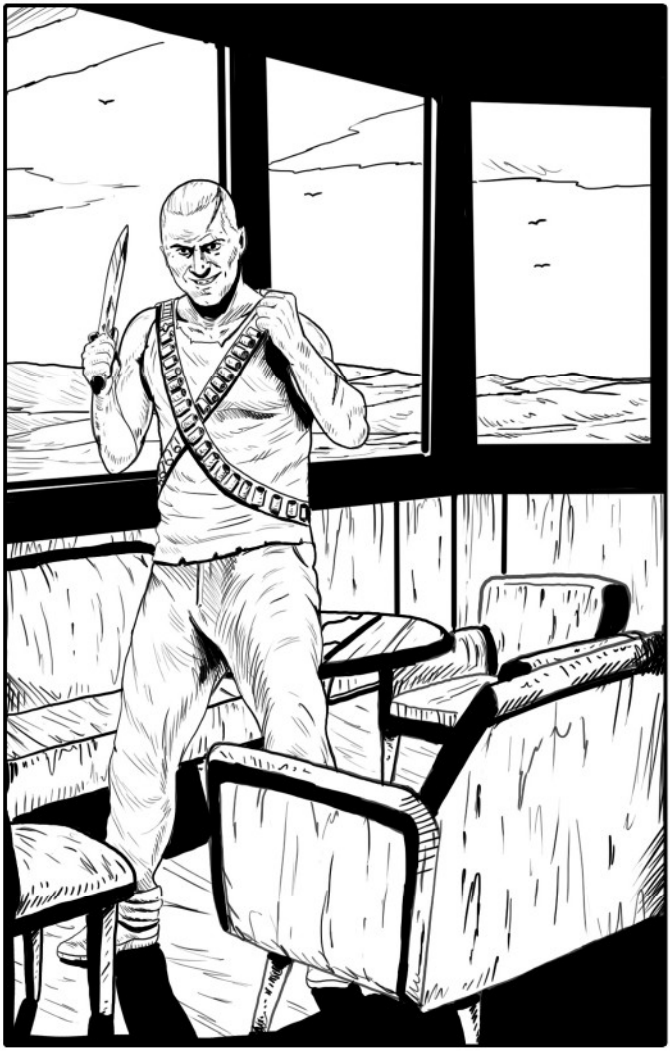
- Lapozz a 100-ra.

- 267 =

A lepusztult üzletsor legvégén egy kék, csillag formájú tábla mutat egy Lone Star benzinkútra. Kapkodva odasietsz a poros utcán, remélve, hogy benzinre bukkansz, de csalódnod kell. Az összes üzemanyagtartály biztonsági zárját lefűrészelték, s egy csepp sem maradt az értékes folyadékból.

Maga a benzinkúti bolt is ki lett rámolva, mögötte viszont van egy épület, ami felkelti a kíváncsiságodat. Egy nagy raktár súlyos dupla ajtóval, melyet lánc és lakat zár le.

- Ha van csavarvágód, lapozz a 123-ra.
- Ha nincs, lapozz a 94-re.



- 268 =

Minden maradék energiádat összeszedve hármasával szeded a lépcsőfokokat, hogy a tetején bakancsod talpával berúgd az ajtót. A nyikorgó nyílászáró szélesre tárva csapódik a falnak, a lenti zajok kivizsgálására épp induló vörös hajú klántagot pedig betört orral és ájultan hajítja messzire. Két hírhedt férfit pillantasz meg a kilátószobában. Az egyik rikító színű hacukát hord, míg a másik csak komor fekete ruhákat visel. Egy kiterített USA-térképet tanulmányoznak éppen. A fekete ruhás mögött egy izmos klántag áll, mellén két puskapatronokkal teli öv van keresztülvetve, még hátrébb pedig Kate bújik meg a sarokban. Látszik, hogy mennyit szenvedett Veszett Kutya Michigan kezétől. Ahogy látod a horzsolásokkal teli arcát és a fájó kétségbeeséssel teli szemeit, elönt a harag.

Egy fagyosan hosszú pillanatig néma csend van a szobában, aztán a fekete ruhás parancsot harsog, s a patronöves klántag megrohamoz téged egy széles kétélű tőrrel.

- Ha van lőfegyvered és használnád, lapozz a 222-re.
- Ha nincs, nem akarod használni vagy nincs elég lőszered, lapozz a 21-re.

- 269 =

A területen járőrözik ugyan néhány csapat, de senki sem veszi észre, amikor kilépsz az épületből. Mekong Mike a legtöbb emberét a központi és az északi részre vitte, egyrészt hogy nagyobb erőt tudjon Veszett Kutya Michigan felé mutatni, másrészt attól is tartva, hogy mi van, ha Veszett Kutya tárgyalása a szövetségről csak blöff, és valójában el akarja foglalni a várost.

Minél északabbra érsz, annál több klántevékenységgel találkozol és annál hosszabb időkre kell kígyóként rejtőznöd a romok között, de kitartóan nyomulsz az erőd felé. Azt feltételezed, hogy Kate Veszett Kutya Michigan közelében lehet, és biztosan ott találod meg, ahol a legtöbb klántag van.

Kicsivel dél előtt meglátod a San Angelo központját uraló Reagan Emlékstadiont. Nagy halom motorkerékpár és motoros gyülekezik a bejáratánál, ahol két nagy, szakadozott zászló lobog a szélben. Az egyiken oroszlánfej van, a Detroit Oroszlánjai-klán jelképe, a másikon egy hosszú szarvú bika koponyája, ami pedig az Angyalkáké. Lehúzódsz a bejárattal szemben, ahonnan hallhatsz két beszélgető Angyalkát. Kiderül, hogy ma délután valami motorversenyt rendeznek az arénában, megünnepelendő a két klán közti paktum aláírását. Most már biztosan érzed, hogy Veszett Kutya és Kate valahol itt lehet a stadionban, ezért be kell jutnod valahogy.

Egy órán át nézelődsz, hogy két lehetőséget találj. Néhány teherautó áll a közelben, tele motoralkatrészekkel. Elbújhatsz az egyiken, remélve, hogy még a verseny előtt behajt az arénába. A stadion fala néhány helyen részlegesen leomlott, tehát azt is megpróbálhatod, hogy átmászol az egyik alacsonyabb részen.

- Ha a teherautóra akarsz fellopózni, lapozz a 299-re.
- Ha a falon akarsz átmászni, lapozz a 93-ra.

- 270 =

Egy nagy durranás mellett fegyver tüze világítja meg a túlsó sarkot. A földre vetődsz, de nem elég gyorsan ahhoz, hogy elkerüld a vádlidba csapódó 9 mm-es golyót. Veszítesz 4 KONDÍCIÓ pontot.

A következő pillanatban Haskell is beront a bárba, hogy három lövést adjon le a sarok felé. Hangos morgás közepette egy súlyos test fordul le egy székről. Az őrmester gyorsan odaszalad hozzád, saját gyógyszerkészletéből szulfonamidot és kötszereket szed elő. Amikor ellátja a sebedet, megnézi közelebbről, hogy ki lőtt rád.

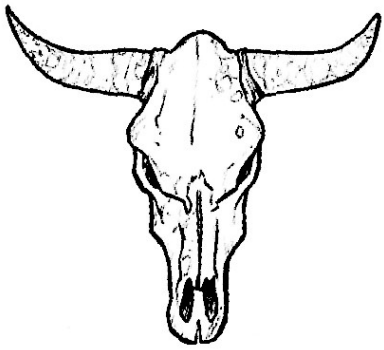
- Lapozz a 333-ra.

- 271 =

Mellmagasságba emelt G-12-essel lépsz ki a folyosóra. Amikor megrántod a ravaszt, automata lövedékek csapnak le halálos mintában a két őrre, akik egymásra zuhannak a lépcső alján.

Húzz le 6 darab 9 mm-es lőszert a *Tártáskádból*!

- Lapozz a 143-ra.



- 272 =

Az ívben dobott gránát pontosan a lőszeres ládák között landol. Sajnos miközben visszafelé szaladsz, észrevesz az egyik klántag, s géppisztolyával egy sorozatot küld utánad.

Dobj egy kockával (a 0 most 10-et jelent)! Ennyi KONDÍCIÓ pontot veszítesz a találatoktól.

- Ha túléled, lapozz a 350-re.

- 273 =

A feléd száguldó járműtől halálra rémülsz. Még épp csak sikolyra tátod a szádat, amikor kocsid és a teherautó összeütközik. A motor szétzúzódik a nyomás erejétől, első kerekeid pedig egyszerre kidurrannak, amitől az autód felborul, és elhajított játékként pörög körbe-körbe. Szemed előtt minden összevissza villog, aztán elvakít egy erős fehér villanás, amikor a benzintank felrobban, autódat hatalmas tűzgolyóvá alakítva.

Sajnos utadnak és életednek vége szakadt, alig öt mérföldre Big Springtől.

- 274 =

Odaértetek, ahol a főút átvág a Finlay hegyek között. Innen tökéletes kilátás nyílik a völgyre és a sós tavakra. Megállsz szemrevételezni a tájat, és elborzadva látod, hogy mekkora csapat klántag hajt át a völgyön Van Horn felé.

- Ha van messzelátód vagy távcsöved, lapozz a 208-ra.
- Ha egyik sincs, lapozz a 41-re.

- 275 =

A klántagok félreugranak előled, ahogy áttöröd a sorompót, és a nyitott területen át a biztonságot jelentő déli romok felé kanyarodsz. Gyorsan kapcsolnak, s a nyomodban visszhangot verve felcsattannak a gépkarabélyok. Öt golyó mar bele a dzsip hátsó kerekeibe, amik hangos pukkanással durrannak szét. Elveszíted az autó felett az uralmat, mert megcsúszik, két kerékre áll, aztán hirtelen lefullad. Gyorsan kipattantok, és fedezék után néztek.

Elöl egy romos tűzoltóállomás terpeszkedik. Odakiáltasz Kate-nek, s az épületre mutatsz. Ő felemelt hüvelyujjal jelez vissza, s már rohan is. Golyók pattognak vissza melletted a kemény talajról, s Kate aggódó szemekkel néz vissza a válla fölött. Odakiáltasz, hogy minden rendben, és fusson teljes erejéből. Újabb lövések dördülnek, de azok jócskán mellémennek, így sikerül sértetlenül elérnetek a romos tűzoltóállomást.

Odabenn a tető nagy része beomlott, de úgy látod, hogy a pusztulást szinte sértetlenül megúszta egy jármű: egy mentőautó.

- Ha átkutatod, lapozz a 232-re.
- Ha nem foglalkozol vele, hanem tovább menekülsz, lapozz a 148-ra.

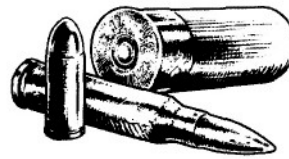
- 276 =

Broome felől motorok mással össze nem téveszthetetlen hangját hallod. A városra összpontosítva látod is, hogy porfelhő emelkedik a romok közül. Csak egy nagy csapat bandita lehet, ezért búvóhelyet kell keresned, mielőtt meglátják a kocsidat.

A közeledő motorosok elől az egyetlen menedék a North Concho kiszáradt medre, ezért lehajtasz az útról az árokba.

Dobj egy kockával, és add hozzá a TALÁLÉKONYSÁG pontodat!

- Ha az összeg 4 vagy kevesebb, lapozz a 74-re.
- Ha az összeg 5 vagy több, lapozz a 329-re.



- 277 =

Ahogy észleled a feléd tartó motort, autód védelmébe buksz, és karoddal véded a fejedet a feléd zúgó súlyos motorlánc elől. A válladat találja el, vörös csíkot hagyva maga után. Veszítesz 1 KONDÍCIÓ pontot.

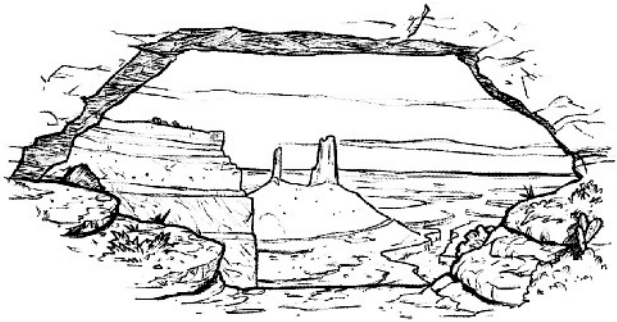
Összeszorított fogakkal próbálva legyűrni a fájó kínt, szembefordulsz motoros ellenfeleddel.

- Lapozz a 166-ra.

- 278 =

Mindkét golyó halálos pontossággal érkezik meg: egyik a fejedbe, a másik pedig a szívedbe. A halál azonnali.

Sajnos utad és életed véget ért Fort Stocktonban.



- 279 =

Megragadod a G-12-esed markolatát, és ellenőrzöd, hogy ki van-e biztosítva. Amikor a klántag látja, hogy a fegyvert az ajtóra fekteted, áthajt a bal oldali sávba. Hamar rájössz, mi rejlik a manőver mögött: hogy jobb kézzel minél nehezebb legyen céloznod.

Döntsd el, hányszor lősz rá (legalább egy, legfeljebb négy sorozat).

Add össze az AUTÓVEZETÉS és a CÉLLÖVÉS pontjaidat, és ehhez add hozzá, hogy hányat lősz!

- Ha a végösszeg 6 vagy kevesebb, lapozz a 318-ra.
- Ha 7 vagy több, lapozz a 19-re.

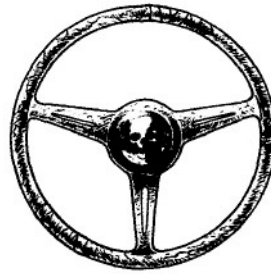
- 280 =

A karodról lefricskázott pók pörögve repül az iroda egyik sötét sarkába. Gyorsan odalépsz, hogy eltaposd a bakancsod talpával, de addigra nyom nélkül eltűnik a padlódeszkák között.

– Szerencséd volt, Cal – mondja Kate. – Egy harapás attól a kis fickótól nagyon beteggé tett volna.

– Na ja – válaszolod kétkedés nélkül, miközben letörlöd az izzadságot a homlokodról. – Nagy mázli.

• Lapozz a 291-re.



- 281 =

Másnap reggel szeretnétek elhagyni Fort Stocktont, de az időjárás másképp gondolja, gyorsan meghiúsítva a tervet. Két napon és éjjelen át akkora tornádók és villámokat szóró felhők ostromolják a várost, hogy a motel alagsorában kell meghúznotok magatokat. Küldetésed hetedik napján, egy nappal a tervezett találkozó előtt csitulnak el a tornádók annyira, hogy biztonságban elhagyhassátok a várost.

Kate melletted ül, de nincs több ülőhely a sportkocsiban; a három katona a motorháztetőre és a csomagtartóra kapaszkodva utazik. Huszonhárom mérföldet araszoltok a Balmorhea nevű pihenőhely felé, amit Haskell a térképeden talált. A Barrilla hegység két hegye közti szoros bejáratánál fekszik, s első pillantásra is látszik, hogy alaposan megszenvedte a vad viharokat. A benzintank gyakorlatilag csontszáraz, amikor leállítod a kocsit. Haskell őrmesterrel elindulsz megvizsgálni az üzemanyag-tartályokat, Kate és a többiek pedig az utat figyelik.

Nyolc föld alatti tartály van, de csak az egyik tűnik ígéretesnek. Hat kong az ürességtől, a hetedikben pedig dízelolaj van. Számzáras lakat nyitja a csöveket, úgyhogy ha hozzá akartok férni a nyolcadik tartalmához, akkor meg kell fejtenetek a kódot. Ha megpróbálnátok letörni vagy levágni a szelepet, elég lenne egy apró szikra, hogy felrobbanjon az egész tartály, az ügyeskedő pedig felrepüljön az égbe.

Még a szelepet tanulmányozzátok, amikor Gunter tengerészgyalogos figyelmeztetően felkiált:

– Banditák az országúton!

• Lapozz a 200-ra.

- 282 =

Oldalra mozdulsz, hogy elkerüld a pörgő hentesbárdot. Az elsuhan melletted, és csengő hanggal beleáll mögötted a csempézett falba. A bandita átkozódva nyúl a szekrény oldalához támasztott géppisztolyáért.

- Ha van lőfegyvered és használni akarod, lapozz a 348-ra.
- Ha nincs, nem akarod használni vagy nincs lőszered hozzá, lapozz a 136-ra.

- 283 =

Félrerántod a kormányt az árok előtt. A hátsó kerekek kicsúsznak a mélység felé, de porfelhőt és kővihart felverve végül fogást találnak a talajon, s vissza tudsz kanyarodni az országútra.

A tükörben látod, hogy a többiekre pisztolyokkal lövöldöznek, de olyan összevissza, hogy szerencsére nincs áldozat. Hamar mind biztonságban kijuttok a háborús zónából, s Sierra Blanca felé haladva egyre távolodtok a Slaughter hegytől.

- Lapozz a 260-ra.

- 284 =

Amikor végre beviszed a gyilkos ütést, Kate megragadja a dögöt a nyakánál lévő szőrnél, és kihajítja a kocsiból. A prérifarkasok gazdái közben összeterelték a többi megmaradt állatot, és rátok akarják uszítani. Ezt nem várod meg, vadul beindítod az autót. Közben néhány hegyi kutya odaér, ugatva és vicsorogva veszik körül a sportkocsit. Kate a pisztolyával leszedi a három legvadabbat, ezzel értékes másodperceket szerezve neked. Ahogy felpörög a motor, porfelhőt és égett gumiszagot hagyva magatok után eltűztök a falka elől, követve Christoval főútját a híd felé.

- Lapozz a 324-re.

- 285 =

Lekanyarodsz a főútról, és keletnek hajtasz a poros pusztán keresztül. A távolban egy elhagyatott tanyát és előtte egy út nyomait látod. Mikor elhaladnál a tanya előtt, észreveszed, hogy a szomszédos pajta előtt egy furgon parkol. Állapotából ítélve még mindig működőképes.

- Ha megnézed közelebbről, lapozz a 149-re.
- Ha nem foglalkozol vele, és továbbállsz, lapozz a 303-ra.

- 286 =

A felé robogó fegyveres látványától az orvlövész pánikba esik. Már azelőtt meghúzza a ravaszt, mielőtt célba venne, ezért a golyó ártalmatlanul csapódik a padlónak.

Renegát orvlövész

HARCÉRTÉK 11 KONDÍCIÓ 23

Támadásod sebessége és vadsága miatt az első két körben nem kell levonnod magadtól KONDÍCIÓ pontot.

- Ha győzöl, lapozz az 5-re.

- 287 =

A pánikba esett férfi remegő ujjai lecsúsznak az idegről, s a primitív nyíl suhogva indul meg a mellkasod felé.

Add összeg a KONDÍCIÓ és ÜGYESSÉG pontjaidat!

- Ha az összeg 12 vagy kevesebb, lapozz a 174-re.
- Ha az összeg 13–18, lapozz a 60-ra.
- Ha az összeg 19 vagy több, lapozz a 193-ra.

- 288 =

A nap már lebukik a horizonton, mikor eléred San Angelót, de utolsó gyenge vörös sugarai még tükröződnek a központ magas épületein. Az Utolsó Nap előtt még az egykor virágzó város bankjai és állami intézményei voltak, most már csak töredezett oszlopok, több mérföldes körzetükben csak tengernyi homokot és törmeléket látni. Egykor több millió texasi élt itt, és ez libabőrössé tesz, hogy csak ennyi maradt a külterületekből.

Azon gondolkozol, behajts-e a központba, amikor egy megerősített falat pillantasz meg a tornyok körül, és ellenőrzött úttorlaszokat az északi főút mentén. Öngyilkossággal érne fel közelebb menni, ezért nagy kerülőre szánod el magad, hátha délről könnyebb a behatolás.

Majdnem két órába kerül San Angelo déli oldalát elérni, közben leszáll az éjszaka. Szerencsére megérte erre kanyarodnod, mert Angyalkák szinte nem lakják ezt a városrészt, és észrevétlenül tudsz közeledni. A sötétség rejtekében az alsóvárosban egy mérföldre tudsz eljutni, mikor először banda-aktivitást észlelsz. Jól tudod, hogy a sportkocsid nem kerülhet ellenfeleid kezére, ha sikerrel meg akarod menteni Kate-et, ezért valami rejtekhelyet kell neki keresned, és gyalog menni tovább.

Egy föld alatti parkoló biztonságot nyújt az autódnak egy Sears hipermarket kifosztott romjai alatt. Elfárasztott az eddigi utazás, ezért úgy döntesz, pihensz pár órát, és a hajnali első fénnyel indulsz neki.

• Lapozz a 29-re.

- 289 =

Visszasétálsz egészen az előtérig, áthaladsz rajta, és folytatod az utat a másik folyosón. Ezt is irodák és konferenciatermek határolják, míg végül egy lefelé vezető széles lépcsősorban ér véget. Ezen három egész szintet ereszkedsz, hogy a végén egy nagy privát étterem és egy konyha romjait találd. A konyhába vezető dupla ajtó fölé egy kis „EXIT” tábla van szegezve, úgyhogy arra tartasz. Míg áthaladsz az éttermi padlócsempén, gyomrod korgása emlékeztet rá, hogy ma még nem ettél semmit. Arra gondolsz, hogy a konyhában még hátha található némi konzervkaja, ezért érdemes lenne átkutatni.

Dobj egy kockával, és add hozzá a TALÁLÉKONYSÁG pontodat!

- Ha az összeg 11 vagy kevesebb, lapozz a 159-re.
- Ha az összeg 12 vagy több, lapozz a 233-ra.

- 290 =

Mindenfelé csak a száraz, élettelen puszta terül el. Az országút átvág ezen a senki földjén, ívesen követve egy kiszáradt vízfolyást, amit az egykor itt élő farmerek és olajkutasok Lacy Creeknek neveztek.

Fél órányi vezetés után egy jelzőtáblát látsz, a kopott fém szerint átlépted Sterling megye határát. Mintha ez valami jel lenne, autód köpködni kezd, a kipufogóból lángnyelvek csapnak ki.

Dobj egy kockával!

- Ha a szám 0–4, lapozz a 45-re.
- Ha a szám 5–9, lapozz a 344-re.

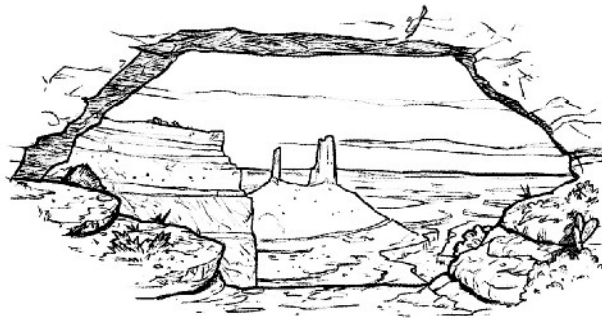
- 291 =

A bandatagok végül visszatérnek a motorjaikhoz, s délnek tartva elhagyják Eldoradót. Most, hogy elmúlt a közvetlen veszély, a gyárban maradtok, és engedélyezel magatoknak néhány órányi alvást, mielőtt hajnalban folytatjátok az utazást.

A kora reggeli tiszta fényben mérföldekre ellátni az Eldoradótól délre tartó országút körüli sziklás pusztán. Bár kihaltnak tűnik, de izgatottan vezetsz a térképed által is jelzett következő kisváros, Sonora felé, hiszen tegnap éjszaka az Angyalkák is ebbe az irányba hajtottak el. Egy mérföldre Sonora határától keresztezi az utat a kelet-nyugat felé tartó 10-es autópálya. Ha ezen elindulsz, akkor eljuthatsz Kentbe, ahol remélhetőleg találkozol a kolóniával, és együtt vágtok majd át a hegyeken El Paso felé.

Rákanyarodsz a hosszan nyugatnak tartó autópályára, és azonnal megérzed a különbséget, mert ez az úttest jobb állapotú és tisztább. Az Angyalkáknak még mindig nincs nyoma, Kate abban reménykedik, hogy hátha Sonora romjai között kutatnak utánatok, mert talán ott rejtőztetek el éjszakára. Szeretnél vele egyetérteni, de a távolban feltűnik valami, ami miatt nem teheted.

- Lapozz a 306-ra.



- 292 =

Megjelenésed meglepi a klántagot, de a rossz célzás miatt csak egy kisebb sebet okozol neki, ami nem gátolja meg abban, hogy viszonozza a tüzet a géppisztolyával (húzd le az elhasznált lőszert a *Tártáskádból*).

Add összeg a KONDÍCIÓ és ÜGYESSÉG pontjaidat!

- Ha az összeg 17 vagy kevesebb, lapozz a 247-re.
- Ha az összeg 18 vagy több, lapozz a 71-re.

- 293 =

Vakító fényszórókkal hagyja el a konvoj a Big Spring-i menedéket, mindenki tövig nyomja a gázpedált. Viharként száguldotok a 20-as autópálya roncsokkal megszórt aszfaltján, a motorok fülsiketítően zúgnak. Gyorsítasz, felzárkózol az iskolabuszhoz, hogy kisebb legyen a menetszél. Mögöttetek füstöt eregetve tűz csap a sötét égre, odafenn pedig nagy villanással szétrobban. Egy jelzőrakéta, amit a fél mérföldre előttetek lévő Maguk Urai-barikádból lőttek fel.

Maga a barikád egy régi autókból és más hulladékból összerakott rendszertelen vonal, keresztül az úton. A vontatóautó a közepe felé robog, automata fegyverek ropogása üvölti túl a motorok zúgását. Nagy csattanással érkezik meg, és lassulás nélkül áttör rajta. Görbe és szakadt rozsdás fémdarabok repkednek mindenfelé, együtt azon bandatagok testével, akik lassúak voltak a félreugráshoz. Továbbra is libasorban a többi jármű is áthalad a Pákó által ütött résen. Te is közeledsz, fogaidat összeszorítva markolod a kormányt.

Jobb oldalon, az autópálya melletti töltésen egy vén teherautót veszel észre a domb tetején. Az első kerekei elé betonkockákat tettek, az tartja vissza a legurulástól. Két bandita lázasan húzza félre a kockákat. Gyomrod összerándul, mert látod, hogy a lerobogó teherautó neked fog ütközni.

- Ha balra kormányozva akarod elkerülni az ütközést, lapozz a 209-re.
- Ha egy erőset fékezel, lapozz a 118-ra.
- Ha inkább gyorsítasz, hátha átférsz, lapozz a 72-re.

- 294 =

Elmondod Jonas bácsikádnak és a többieknek, hogy figyeljenek a jelzőrakétádra. Azonnal fellövöd, ha sikerült áttörni a barikádot. Ha látják a fényt, egyből induljanak, libasorban hajtsanak át a résen, és El Paso előtt semmi esetre se álljanak meg.

- Lapozz a 345-re.

- 295 =

Félúton a faltól egy géppisztoly-sorozat zaja visszhangzik végig a nyílt terepen. A lábad mellett egy sor golyó csapódik be egyenes vonalban. Az egyik gellert kapva a bal kezednek csapódik, s te fájdalomkiáltással szorítod a melledhez. Veszítesz 2 KONDÍCIÓ pontot. Kate elakadó lélegzettel néz hátra a válla fölött, és lassítani kezd, hogy utolérhesd, de kiabálva utasítod, hogy rohanjon tovább.

Újabb lövések dördülnek, de azok jócskán mellémennek, így sikerül elérnetek a romos tűzoltóállomást. A tető nagy része beomlott, de úgy látod, hogy a pusztulást szinte sértetlenül megúszta egy jármű: egy mentőautó.

- Ha átkutatod, lapozz a 232-re.
- Ha nem foglalkozol vele, hanem tovább menekülsz, lapozz a 148-ra.

- 296 =

Lehúzódsz az út szélére, és a távoli hídra közelítesz. Két, derékra vetkőzött bandita süt valamit nyársra tűzve egy kis tábortűzön. Mellettük parkolnak a motorjaik, keresztbe fordítva, hogy elállják a hídra vezető utat. Úgy tűnik, nagyon lefoglalja őket a sütögetés, és egyelőre nem tudnak rólad.

- Ha meglepetés-támadást intézel ellenük, lapozz a 175-re.
- Ha itt maradsz, és megvárod, míg elhagyják a hidat, lapozz a 12-re.

- 297 =

Kínzó fájdalom vág a testedbe, szád megtelik a forró vér ízével. A szörnyű fájdalmat azután zsibbadtság követi. A folyosó hullámozni, majd homályosodni kezd, míg végül elnyel a sötétség, és elszáll belőled az élet.

Sajnos utad és életed San Angelóban véget ért.

- 298 =

A sportkocsi egyik kereke ráhajt egy nagyobb sziklára, amitől a jármű jobb oldala a levegőbe emelkedik. Reményvesztetten küzdesz a kormánnyal, de már túl késő, a kocsi teljesen irányíthatatlan. Még csak kiáltásra nyitni a szádat sincs idő, mert a sportkocsi fejre áll, és azonnal lángokba borul.

Sajnos utazásod és életed itt véget ért.

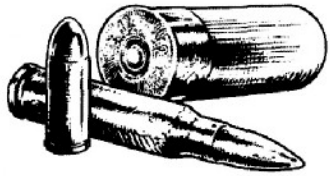
- 299 =

Megvárod, amíg kinyílik az aréna kapuja. A klántagok tömegesen kezdenek befelé sétálni, ekkor céltudatosan átvágsz a stadiont körülvevő széles sugárúton, figyelve, hogy senkinek se nézz a szemébe és ne keltsd fel a figyelmét. Az egyik teherautó különösen megtetszik, így egyenesen afelé tartasz. Egy olyan utánfutót vontat, amin két erőteljes motorbicikli áll. Biztos vagy benne, hogy ezeket a versenyen fogják használni, ezért ha a többi teherautó nem is, de ez tutira be fog hajtani.

Nincs kulcsra zárva a hátsó ajtaja, úgyhogy gyorsan felkapaszkodsz, és elbújsz benne két nagy benzineshordó mögé. Néhány perc múlva hallod, ahogy valaki beszáll elöl, beindítja a járművet, és a hangokból ítélve tényleg a stadion kapuja felé döcög. Alig értek be azonban, amikor a teherautó hirtelen megáll. Pulzusod az egekbe szökik, mert valaki kinyitja a nyikorgó hátsó ajtót, s készül felmászni a platóra.

Dobj egy kockával, és add hozzá az ÜGYESSÉG pontodat!

- Ha az összeg 6 vagy kevesebb, lapozz a 115-re.
- Ha az összeg 7 vagy több, lapozz a 346-ra.



- 300 =

Nagyon jó érzés újra gyorsan hajtani az előző ötven mérföldnyi benzinszegény csigatempóhoz képest. Az is nagy megkönnyebbülés, hogy nem kell gyalogolnotok Kentig, mert a Brogado nevű falu romjait elhagyva főleg felfelé kellene sétálni a Davis hegység északi emelkedőin kanyarogva. Utazásotok alatt innod kell vagy veszítesz 3 KONDÍCIÓ pontot.

Késő délután érkezel meg Kentbe. A poros kis falu most az Apache hegység árnyékában rejtőzik, s az állandó napsütés alatt töltött órák után köszönetet mondasz a hűs árnyéknak. Egy nappal a tervezett találkozó előtt érkeztél. Az úton és a környéken nyoma sincs annak, hogy a kolónia előtted érkezett volna ide, úgyhogy lepihensz, míg rájuk várakoztok.

- Lapozz a 172-re.

- 301 =

Őrült kapkodással látsz neki a kerékcserének, tudván, hogy Kate kifogyott a lőszerből. A klánvezér is biztosra veszi, hogy nincs több lőszeretek, így magabiztosan áthajt a folyón, s miközben egy súlyos motorláncot pörget a bal kezében, átkokat szór rátok.

- Ha van puskád vagy karabélyod lőszerrel együtt, lapozz a 330-ra.
- Ha nincs, lapozz a 206-ra.

- 302 =

Kate pisztolyt ránt, s a közeledő klántagra lő, aki fedezéket keresve a barlangpadlóra veti magát. Visszalő, s a golyók úgy fúrják át magukat a búvóhelyetekül szolgáló cseppkövön, mintha az csak egy száraz szalmabála lenne.

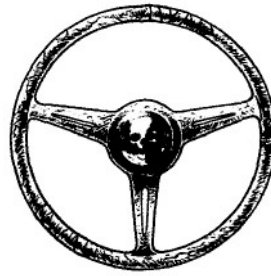
Kate megint lőni akar, de a pisztolya beragad. Ezt hallva az Angyalka röhögni kezd, aztán felállva előrenyomul, tudva, hogy már nem vagytok ellenfél. Kate reményvesztetten vágja hozzá a pisztolyát, ami szerencsésen arcon találja. A bandita fegyverét elejtve a törött orrához kap. Ösztönösen felkapsz a földről egy törött cseppkődarabot, hogy megrohamozd, mielőtt visszaszerezné a géppisztolyát.

Vérző Orr

HARCÉRTÉK 12 KONDÍCIÓ 25

A sebesülése és a támadásod gyorsasága miatt az első körben nem kell magadtól KONDÍCIÓ pontot levonni.

- Ha akarsz, bármikor elmenekülhetsz a harcból – lapozz a 152-re.
- Ha győzöl, lapozz a 36-ra.



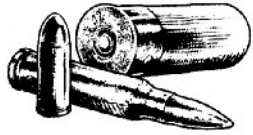
- 303 =

További érdekességek nélkül sikerül megkerülni Sterling City-t, aztán a várostól néhány mérföldre délre újra a 87-es főútra fordulsz. Mivel nagyon megszomjaztál a poros pusztában, ezért innod kell vagy veszítesz 3 KONDÍCIÓ pontot.

Az út követi az egykori North Concho folyót, mely mára már csak egy kövekkel borított vízmosás. Azon merengsz, hogy milyen is lehetett az Utolsó Nap előtt ez a vízfolyam, amikor egy útjelző tábla mellett suhansz el. Visszatolatsz, hogy elolvasd:

BROOME 2 mf

- Ha van nálad CB-rádió, lapozz a 220-ra.
- Ha nincs, lapozz a 46-ra.



- 304 =

Lehúzódsz az út mellé, hogy megmászd a Fekete Csúcsot. Nem jutsz azonban túl messzire, mert olyan meredek a hegyoldal, hogy mászófelszerelés nélkül nincs esélyed továbbjutni. Ha nem találsz egy hegyi ösvényt, akkor abba kell hagynod a vizsgálódást.

- Ha van messzelátód vagy távcsöved, lapozz a 82-re.
- Ha egyik sincs, lapozz a 125-re.

- 305 =

A következő óra azzal telik, hogy átvágtok a romos városon. Hogy a legkisebb legyen annak az esélye, hogy észrevesznek, a törmelékes részeken négykézláb kúsztok át, a nagyobb nyílt tereken pedig sprintelve futva. Végül egy olyan helyre értek, ahonnan jól rálátni az egész déli falra. Itt megálltok kicsit kifújni magatokat és megnyugtatni az idegeiteket. Fojtott hangon elmeséled Kate-nek, hogy hol rejtetted el a sportkocsit, arra az esetre, ha neked nem sikerülne a szökés San Angelóból.

– Ne mondj ilyet, Cal – mondja, úgy markolva a kezedet, mintha az élete múlna rajta. – Megijesztesz.

Mindent elmondasz a tervezett találkozásról is a kolóniával, hogy hat nap múlva kell Kentben lennetek. Még sok mindent szeretnél mondani neki, de a beszélgetést félbeszakítja négy klántag érkezése, akik egy nyitott tetejű dzsipben ülnek. Csikorogva fékez, a négy zord arcú férfi géppisztolyt markolva ugrik ki belőle. A sofőr morog valamit, mire mind szétszóródnak, hogy átkutassák a környező romokat. A fal túloldalán úgy ötven méternyi megtisztított sáv választja el az erődöt és a déli városrészt. Hogy elérjétek a sportkocsidat, valahogy át kell jutni ezen a gyilkos területen.

- Ha átmászol a falon, és átszaladsz a területen, mielőtt a klántagok közelebb érnek, lapozz a 64-re.
- Ha rejtőzködve megvárjátok, míg elhaladnak mellettetek, aztán a dzsipet ellopva vágsz át a nyitott területen, lapozz a 128-ra.

- 306 =

Egy híd alatt motorok állnak egymás mellett kereszt-ben az úton. Minden motoros puskát vagy géppisztolyt fektetett a kormányára. Őket láttad tegnap éjszaka. Amikor rájöttek, hogy túlhaladhattak rajtatok a sötétben, megálltak, és várták, hogy feltűnjetek.

Jobbra látsz egy lehajtót, ami rákanyarodik a híd felső részére, ezért arrafelé kanyarodsz, miközben golyózápor indul meg felétek.

Dobj egy kockával, és add hozzá az AUTÓVEZETÉS és TALÁLÉKONYSÁG pontjaidat!

- Ha az összeg 9 vagy kevesebb, lapozz az 54-re.
- Ha az összeg 10 vagy több, lapozz a 178-ra.

- 307 =

A sportkocsi durván jobbra-balra csúszkál, majdnem kiejted a puskádat, ahogy az irányítással küzdesz. Amikor megint egyenesen haladsz, újra ellenfeledre célzol.

Dobj egy kockával, és add hozzá az AUTÓVEZETÉS és a CÉLLÖVÉS pontjaidat!

- Ha a végösszeg 12 vagy kevesebb, lapozz a 318-ra.
- Ha 13 vagy több, lapozz a 19-re.

- 308 =

Felállsz a klántag holttestétől. Kate egy kicsit sokkos állapotban van, de nem sérült meg. Együtt tértek vissza az épületek elé, épp időben, hogy lássátok az autópályán elmenekülő utolsó Detroit Oroszlánjai-tagot.

Haskell őrmester és emberei örvendeznek a győzelemnek, aztán az itt ragadtakat kezdik el átkutatni. Pár személyes holmin kívül fegyverek és lőszer is előkerül. Te a következőkből választhatsz:

pisztoly
géppisztoly
12 darab 9 mm-es lőszer
5 darab 12-es patron
2 darab 7,62 mm-es lőszer
kés (+2)

Amíg a katonák megszabadulnak a hulláktól, te visszatérsz az üzemanyag-tartályhoz, hogy megbirkózz a biztonsági kóddal.

- Lapozz a 129-re.

- 309 =

Gyorsan visszanyered az uralmat a sportkocsi fölött, és amikor már tapadnak a kerekek, egy 180 fokos fordulatot veszel, miközben leállítod a motort. Csendben figyeled, ahogy a közelben elhúz körülbelül ötven bandatag. Míg a távolodó porfelhőt nézed, megnyugtat a tudat, hogy legalább ennyivel is kevesebben maradtak San Angelóban.

Mikor biztosra veszed, hogy mindenki eltűnt, körbenézel az elhagyatott építési területen.

- Ha alaposabban átvizsgálod, lapozz a 48-ra.
- Ha elhagyod a területet és a várost, lapozz a 230-ra.

- 310 =

Padlóig nyomott gázpedállal száguldasz Christoval felé, sarkadban egy hordányi mérges Angyalkával. A városba érve látod, hogy a prérifarkasok két csapatra válva harcolnak egymással. Mindkét csapatot emberek noszogatják, mintha érdekükben állna, hogy mi legyen a harc kimenetele; egy kutyaviadalba csöppentetek. Ebben annyira elmerülnek, hogy fel sem tűnik nekik a tény, hogy egy sportkocsi száguld feléjük. Megnyomod a dudát és villogtatod a fényszórót, mire elkezdenek szétoszolni, de néhányuknak ez már késő.

A kocsid megrázkódik, amikor egy tucatnyi harcoló kutyának ütközöl, akik pörögve repülnek a levegőbe. Az egyik átbucskázik a szélvédőn, s kettőtök közé esik. Sebeitől őrjöngve feléd kap, s ráharap a jobb alkarodra. Kate próbálja fejbe verni a pisztolya tusával, míg te az autó irányításával birkózol.

Dobj egy kockával, és add hozzá az AUTÓVEZETÉS pontodat!

- Ha az összeg 8 vagy kevesebb, lapozz a 140-re.
- Ha az összeg 9–12, lapozz a 28-ra.
- Ha az összeg 13 vagy több, lapozz a 87-re.

- 311 =

Azonnal felismered a kis barna, vékony lábú pókot a feje hátulján lévő hegedűforma mintáról. Ez egy Loxoceles Reclusa, azaz egy mérgező hegedűpók.

Idegesen nézed a rajtad araszoló pókot, miközben Kate felkap a hulladékkal teli padlóról egy törött lécet. Azt mondja, egyáltalán ne mozdulj meg, mert egy gyors mozdulattal le akarja ütni a karodról az állatot.

Dobj egy kockával!

- Ha a szám 0–2, lapozz a 202-re.
- Ha a szám 3–9, lapozz a 280-ra.

- 312 =

Már a hajnal első sugarai tükröződnek a visszapillantó tükrödben, amikor kihúzódsz a busz mögül, hogy a konvoj élére állj. Amikor elhaladnál a benzinszállító mellett, valami folyadék fröccsen a szélvédődre, és megérzed a benzin szagát. A drága folyadék egy golyó ütötte lyukon át szökik a tartályból, úgyhogy amikor a kabin mellé érsz, idegesen jelzed a nagybátyádnak, hogy álljon meg az első lehetőségnél.

Stanton romjainál parkoltok le egy mérfölddel később, amit a Maguk Urai már régen kiraboltak és elfeledtek. Pákó Pete felajánlja Jonas bácsikádnak a segítségét. Amíg a munka befejezésére kell várnotok, megkéred Cuttert, segítsen elmondani a Kate megmentésére irányuló tervedet a többieknek. Először a többség szerint őrültség és felelőtlenség, végül, ahogy Cutter támogat, megenyhülnek, aztán beleegyeznek a kiszabadítási kísérletbe.

A terved az, hogy egyedül mész San Angelóba. Ott beszivárogsz a városba, amíg Veszett Kutya Michigan és bandája az Angyalkákkal üzletel. Ha megtalálod és kiszabadítod Kate-et, elhagyjátok a várost, aztán nyugatra a Kent nevű városban találkoztok újra a konvojjal, ahol a 10-es és a 20-as autópálya találkozik. A találka ideje mától számított kerek hét nap. Ha te vagy a konvoj nincs ott délben, akinek sikerült, az úgy veszi, hogy a másiknak nem jött össze, és késedelem nélkül továbbindul El Paso felé.

Indulás előtt a kocsid csomagtartójába beraksz két nagy műanyag kannát, amiben elég benzin van, hogy megtedd a 400 mérföldre tervezett kitérőt. Közben elkészül a tartályon a javítás, ezért a kolónia, kiváltképp nénikéd és bácsikád érzékeny búcsút vesznek tőled. Félnek, hogy mi várhat rád, de elismerik bátorságodat és elszántságodat a szeretett lány miatt.

Csendben figyeled, ahogy a Stantonból kirobogó konvoj eltűnik a nyugati horizonton. A nap felkelt, így a 137-es főút lyukakkal tarkította maradványa jól látható, ahogy egyenesen délnek tart. Nyelsz néhány nagyot, miközben küldetésed nehézségeire gondolsz, de elhessegeted a félelem felhőit.

– Feladatom van, és meg is teszem! – kiáltod a semmibe, aztán autódat délnek fordítod.

• Lapozz a 167-re.

- 313 =

Ahhoz, hogy leszedd a dögöt a karodról, fel kell állnod az ülésben. Közben a prérifarkasok gazdái összeterelték a többi megmaradt állatot, és rátok akarják uszítani. Az egyik férfi egy nagyot kiált, mire a hegyi kutyák ugatva és vicsorogva nekiindulnak. Kate három lövéssel leszed ugyanennyi prérifarkast az élről, amivel nyer neked pár másodpercet, hogy lerázd végre magadról a döglött állatot, de annyit nem, hogy visszaülj a helyedre. A gazdák viszonozzák a lövéseket. Valami a hátadba csapódik. Nem érzel fájdalmat, el sem akarod hinni, hogy tényleg eltaláltak. A kulcsért nyúlsz, és életre kelted a sportkocsit. Porfelhőt és égett gumiszagot hagyva magatok után eltűztök a falka elől, követve Christoval főútját a híd felé.

Kate is hallotta a találatot, és a legrosszabbtól tartva hajol oda, hogy megnézze a hátadat. Megkönnyebbülten sóhajt egy nagyot, amikor felfedezi, hogy a golyó a vizes kulacsod aljára fészkelte be magát.

Húzd le az összes vizedet az *Akciótáblázatodról*! (Magát a kulacsot nem kell lehúznod, mert később majd meg lehet javítani.)

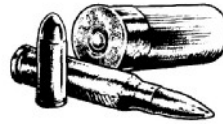
- Lapozz a 324-re.

- 314 =

Négy másodpercre állítod a hátizsákból előhúzott gránátot. A biztosítószeget kihúzva a szoba felé gurítod, aztán elfordulva eltakarod az arcodat. A robbanás mély dübbenése megrázza a falakat, s fojtogató füstöt és lángokat küld a folyosóra. Amikor elül a füst, berontasz. Az orvlövész holtan fekszik az ablaknál, még mindig a puskáját szorongatva. (Ha akarod, elrakhatod a **karabélyt** és a benne lévő **8 darab 7,62 mm-es lőszert**.)

Leordítasz az utcára, hogy minden tiszta, aztán elhagyod a lángok ölelte szobát.

- Lapozz a 239-re.



- 315 =

Már épp át akarnád emelni az egyik lábadat a fal tetején, amikor visszacsúszol. Fejjel előre zuhansz a szemétbe, porfelhő és betondarabkák szállnak szanaszét, ahogy lebucskázol rajta egész az aszfaltig. Veszítesz 3 KONDÍCIÓ pontot.

– Mit akartál itt csinálni? – mordul rád két hirtelen előkerülő randa képű Detroit Oroszlánjai-tag közül az alacsonyabbik.

– Mér' nem az északi kapunál vagy, hö? Ott kéne gyülekezni az Angyalkáknak.

Nehézkesen talpra állsz, és épp kezdenéd leverni magadról a rárakódott porréteget, amikor rájössz, hogy épp a por az, ami elrejti, hogy nem is vagy Angyalka.

– Angyalka vagyok – igyekszel leszögezni –, és csak nem akartam lemaradni a versenyről. A déli zónában járőröztem, de tudjátok, hogy ott sose történik semmi. Engedjetek már be, oké?

A két Oroszlán csak vigyorog, úgy vélik, most jól le tudnak húzni. Beleegyeznek, hogy bejuss a stadionba, de ára van; meg kell őket vesztegetned.

- Ha van nálad egy üveg bourbon, lapozz a 102-re.
- Ha nincs, lapozz a 227-re.

- 316 =

A hő és a lángok eltántorítanak a bejárattól, vissza középre. Kétségbeesetten tekintesz körbe, de minden kijárat lángokban áll.

A földről felkapott nehéz szőnyeggel eltakarod Kate fejét, és a kijárat felé küldöd. Ő bátran, hezitálás nélkül engedelmeskedik. Körülöleli a tűz, de sikerül kijutnia az utcára. Örülsz, hogy összejött neki, de most te jössz: dzsekidet a fejedre húzva nagy levegőt veszel, és utánarohansz.

Dobj egy kockával, és add hozzá az ÜGYESSÉG pontodat!

- Ha az összeg 7 vagy kevesebb, lapozz a 139-re.
- Ha az összeg 8 vagy több, lapozz a 34-re.

- 317 =

Lehajtasz az országútról, és a város meg a South Concho folyó közti köves földön mész tovább. Túl durva itt a táj, hogy teljes sebességgel tudj haladni, a tükrödben látod is, hogy a motorosok egyre közelebb vannak hozzátok. Csak akkor van esélyetek a menekülésre, ha találtok valami utat a hídon túlra, és visszatértek a főútra.

Kate is érzi a veszélyt, s jól tudja, mit kell tennie. Folyamatosan a folyón tartja a szemét, keresve egy olyan helyet, ahol át lehetne kelni. Te közben az utadban lévő sziklákat kerülgeted.

– Ott, Cal! – kiált fel a folyó egy sekélyebb részére mutatva. Azonnal arra rántod a kormányt, s lassítasz, ahogy leereszkedsz a lejtős folyóparton a büdös vízbe. A harminc centi mély, szennyezett folyó köves ágyán biztosan megtapadnak az autó kerekei.

Félúton valami durran egyet, s nem messze tőletek a folyó narancs-vörös színben felvillan, töredezett köveket és fekete vízcseppeket szórva mindenfelé. A banditák gránátokat lőnek rátok!

Dobj egy kockával!

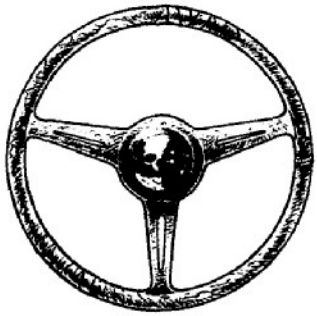
- Ha a szám 0–3, lapozz a 42-re.
- Ha a szám 4–9, lapozz a 154-re.

- 318 =

Lövésed jócskán mellé megy, ezért a motoros hátraveti a fejét, és felröhög. (Húzd le az elhasznált lőszert a *Tártáskádból*!) Letér az útról, és a nyílt terepen halad tovább. Magad mellé rakod a fegyvert, és mivel nem akarod, hogy megszökjön, balra húzod a kormányt. A motoros át akar vágni a pusztán, hogy hamarabb a 87-es útra érjen.

A főút előtt azonban egy beton vízelvezető árok húzódik, párhuzamosan a 87-essel, és elég széles, hogy ne merjen átugratni fölötte. Az utolsó pillanatban megdönti a motort, és az árok mellett üldözöd tovább. Fél mérfölddel később végre elég bátorságot szed össze az átkeléshez. Egy elhagyatott szivattyúház terpeszkedik az árok fölött, ferde teteje mintha arra lenne kitalálva, hogy át lehessen ugratni azon az országútra. A bandita még egyszer hátranéz a válla fölött, aztán egy ordítással biztatva magát gázt ad, megcélozva a tetőt.

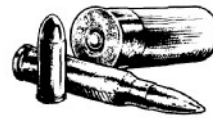
- Ha követed, és te is átugratsz, lapozz a 192-re.
- Ha távol maradsz a szivattyúháztól, lapozz az 51-re.



- 319 =

Gyorsan egy patront nyomsz a csőbe, s magasra emeled a fegyvert, aztán a műhely mellett szétszórt kövek között osonó első klántagra célzol. Tizenöt méterre sincs, amikor elsütöd a puskát (húzz le egy 12-es patront a *Tártáskádból*). Az alak a földre zuhan. A társa meglepődik, aztán abbahagyja az eddigi lopakodást, s hisztérikusan ordítva, géppisztolyát csípőjéhez szorítva szaladni kezd feléd.

- Ha tudsz és akarsz még egyszer lőni, lapozz a 176-ra.
- Ha nem tudsz vagy nem akarsz, lapozz a 212-re.



- 320 =

Kate legjobb tudása szerint ellátja a lábsebedet néhány kötszert és szulfonamid párnácskát felhasználva. (Húzz le egy elsősegélycsomagot az *Akciótáblázatodról*! A szokásos 3 KONDÍCIÓ pont helyett most 4-et kapsz, hála Kate gyors segítségének.)

Jelenleg üres az a széles folyosó, amire kerültetek, de a futó lábak zaja, melyek pillanatról pillanatra hangosabbak, jelzik, hogy nagyon hamar meg fog telni klántagokkal. Kate egy szervizajtóra mutat, ami a koszos falon szinte észrevehetetlen, s azt ajánlja, hogy bújjatok el ott. Beleegyezve bólintasz, és közösen megpróbáljátok kinyitni a rozsdás ajtót.

- Lapozz a 201-re.

- 321 =

Elmeséled a katonáknak, hogy kik vagytok, és hogyan érkeztetek ide Fort Stocktonba. Az elején még hűvös szkepticizmussal hallgatják a beszámolódat, figyelve, hogy hol találnak valami hibát benne, de aztán a viselkedésük kezd megváltozni. Mire befejeződik a kihallgatás, sikerül elnyerned a tiszteletüket és ámulatukat.

Most, hogy meggyőződtek róla, hogy valódi telepes vagy, belekezdenek a saját sztorijukba. VVSZ-tengerészgyalogosok voltak az Utolsó Nap előtt, s a texasi Brownsville föld alatti bázisán állomásoztak. Az egységükből egy tucatnyian élték túl a posztapokaliptikus éveket, de ahogy a felszínre merészkedtek, a legtöbben klántámadás áldozatai lettek, ők pedig gyalogosan menekültek el Brownsville-ből. Nagy nehezen találtak egy még működő járművet, ezt a furgont, s eddig jutottak, mire kifogyott a benzin és elromlott a motor. A főhadiszállás Fort Blissben van, kicsivel északra El Pasótól, ezért oda igyekeznek, hogy a szakaszukhoz csatlakozzanak. Három napja vannak Fort Stocktonban, mert a gyilkos nappali hőség és a Barrilla hegység felől jövő vad éjszakai viharok meggátolták őket abban, hogy gyalog nekivágjanak az utazásnak.

Egy közeli motel romjai között vertek tábort, s hívnak titeket, hogy megosszák veletek az ételüket és italukat, na meg hogy együtt kitaláljátok, hogyan szerezzetek benzint a sportkocsidhoz. Elég szegényes a vacsora, de hálásan fogadjátok (nyersz 2 KONDÍCIÓ pontot).

- Lapozz az 58-ra.

- 322 =

Valami éles csapódik a torkodnak, és hányinger jár át, ahogy levegő után kapkodsz. Odakapsz, és rémülten érzékeled, hogy meleg vér bugyog ki ujjaid között, mégsem érzel fájdalmat. Még tiszta aggyal tudatosul benned, hogy meglőttek, de a sokk eltompította az érzékeidet. Kényszeríted magad, hogy ellépj az ajtótól, mielőtt újra lő láthatatlan támadód.

De csak ötöt lépsz, mikor a látásod elhomályosul és a lábaid megadják magukat. Arcra esel a csempézett padlón, de még mindig nem érzel semmit; a zsibbadtság kiszívja belőled az összes életerőt.

Sajnos küldetésed és életed véget ért San Angelóban.

- 323 =

Kalimpáló szívvel várod a támadásra legalkalmasabb pillanatot. Már nagyon közelről hallod a lépteket, de még hezitálsz. Amikor megáll, felpattansz, és lősz.

Dobj egy kockával, és add hozzá a CÉLLÖVÉS értékedet!

- Ha az összeg 6 vagy kevesebb, lapozz a 292-re.
- Ha az összeg 7 vagy több, lapozz a 18-ra.

- 324 =

A hídon biztonsággal átérve továbbra is tövig nyomod a gázpedált, míg Christoval végleg el nem tűnik a viszszapillantó tükrödben. Elöl az országút egy végtelenül sima és kihalt pusztán visz keresztül, amin egyáltalán nem látni se növényeket, se állatokat. Inkább hasonlít egy holdbéli tájra, s ha nem lenne a lemenő nap és az alkonyat hűvöse, könnyen hihetnéd, hogy valahogyan egy másik világba kerültél át.

Már majdnem besötétedik, mire egy másik város körvonalai tűnnek fel a horizonton. Egy kopott közlekedési táblára vetül a fényszóród fénye, jelezve, hogy Eldoradóba értél.

• Lapozz a 132-re.

- 325 =

Körbetapogatózol, és felfedezed, hogy a falakat vastag áramkábelek borítják, ebbe kapaszkodva könnyebb a tájékozódás. Fél órányi botorkálás után a folyosó újra kiszélesedik, és egy létrán át újabb kerek fedőlapoz lehet felmászni. Ekörül azonban üvegtéglák vannak beépítve, így több fényt engednek át. Kate szerint érdemes lenne közelebbről megnézni, így felmászol, óvatosan felemeled a súlyos acéllapot, és kikukucskálsz. Kate-nek igaza volt, a Reagan Emlékstadion bejárati kapujának látványa üdvözöl.

Megvárod, míg épp senki sem járkál a környéken, kimásztok, s eltűntök a San Angelo-erődtől délre eső romok között.

• Lapozz a 305-re.

- 326 =

Jobbra rántod a kormányt, hogy elkerüld a rakétát. Gyors reakciód megmentett a közvetlen találattól. A páncélozott fejű fegyver a földbe csapódik nem messze a hátsó keréktől, az utána bekövetkező robbanás úgy meglöki a kocsidat, hogy az elkezd csúszkálni. Elszántan birkózol az irányítással, mert az országútról lecsúszó járgány egy mély árok felé tart.

Dobj egy kockával, és add hozzá az AUTÓVEZETÉS pontodat!

- Ha az összeg 7 vagy kevesebb, lapozz a 39-re.
- Ha az összeg 8 vagy több, lapozz a 283-ra.

- 327 =

A klántag idegesen pislog hátra a válla fölött, ahogy motorod hangja egyre erősebben és erősebben szól a füle mögött. Most már nagyon közel vagy, látod, hogy nehezére esik ilyen sebességgel haladnia. Poros arcában ülő vérvörös szemei ijedtséggel telnek meg, mert nem bír többet kicsikarni ócska gépéből.

- Ha pisztolyod van, lapozz a 179-re.
- Ha géppisztolyod van, lapozz a 279-re.
- Ha sörétes puskád van, lapozz a 38-ra.
- Ha karabélyt használsz, lapozz a 217-re.

- 328 =

Te és az őrmester néhány lövéssel leszeditek a túlélőket (ha géppisztolyod van, akkor 12, egyébként 2 lőszert húzz le a *Tártáskádból*), aztán megnézitek közelebbről, hogy mit szállítottak. Számos láda és doboz van megtöltve fegyverekkel: gránátvetők, tankelhárító rakéták, nehéz géppuskák és hasonlók, viszont egyikhez sincs lőszer. Épp fel akarod gyújtani a teherautót, hogy a fegyverek ne kerülhessenek egyetlen klán kezére sem, amikor felfedezed, hogy az egyik igen hasznos lehet.

A kupac alján egy lezárt ládában találsz egy hordozható Leviathan föld-levegő rakétát, ami pusztító ereje körülbelül a nyolcszorosa egy páncélökölnek.

Magaddal viheted a **Leviathan rakétát**, de a mérete és súlya miatt 2 ponttal csökkenti az ÜGYESSÉGEDET.

- Lapozz a 114-re.

- 329 =

Félelmeddel harcolva próbálod kizárni tudatodból a motorok hangját, és olyan hely keresésére koncentrálni, ahol elég lejtős a part, hogy lehajthass a mederbe. Végül sikerül, és a folyómeder egy kanyarulatánál elrejtőzöl szem elől. Visszafogott lélegzettel figyeled, ahogy a legalább ötven motorosból álló banda továbbhalad, örülve, hogy legalább ennyivel is kevesebben maradtak San Angelóban.

Amikor már csak apró porfelhő jelzi őket az északi horizonton, beindítod a kocsit, és behajtasz Broome-ba.

- Lapozz a 153-ra.

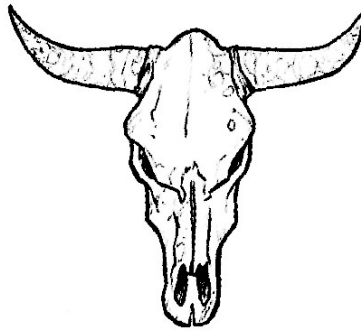
- 330 =

A mocskos szájú vezér félúton van a folyón át felétek, amikor Kate kikapja a kocsiból a puskádat, és gyors célzás után egy szívre irányzott lövéssel elhallgattatja az ordibáló Angyalkát. (Húzd le az elhasznált lőszert a *Tártáskádból*!) Vízbe csapódó testének látványa elég ideig taszítja tanácstalanságba a társait ahhoz, hogy befejezd a kerékcserét, és visszaugorj a kocsiba. Kate is melléd vágja magát, az ülésed mögé csúsztatja a puskádat, és felkiált:

– Húzzunk el innen!

Ahogy felérsz a folyóparton, és a távoli országút felé száguldasz, a vállad fölött hátrapillantva látod, hogy a motorosok kihúzzák a South Concho folyóból vezérük holttestét.

• Lapozz a 249-re.



- 331 =

Ahogy elül a robbanás zaja és a füst, az ajtóhoz lépve megállapítod, hogy a lakatnak annyi. Erősen belököd a repeszek cincálta ajtót, és belépsz a hangárszerű épületbe, melyben egy páncélozott teherautót találsz: ilyenekkel szállították a texasi bankok között a készpénzt és az aranyrudakat. Ezt az Utolsó Napon térítették el, s hozták ide, hogy majd a rablók itt kirámolják. Arra már nem volt idejük, hogy osztozkodjanak a kincsen, úgyhogy a járműben még most is ott van legalább harmincmillió dollárnyi készpénz; ami ma már semmit sem ér.

Bár negyedéig tele van a tartály, de ez dízelolaj, úgyhogy nem használhatod a sportkocsidhoz. Átkozva balszerencsédet átkutatod a járművet és a raktárt, és pár dolgra azért szerencsére rábukkansz:

szerszámkészlet
légpumpa
desztillált víz (3 ivásra elég)
gépolaj
franciakulcs

Az alkony kezdi átadni a helyét a sötétségnek, s mielőtt teljesen eltűnne a fény, idegesen visszasietsz a sportkocsidhoz. Elégedetten gondolsz arra, hogy nem hagytál itt semmi értékeset.

• Lapozz a 216-ra.

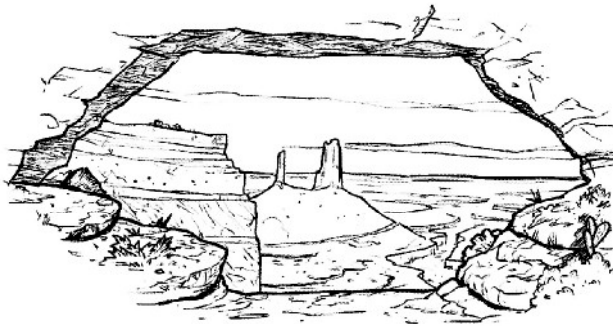
- 332 =

Ahogy a hátadra zuhansz, a fegyvered elérhetetlen távolságra pottyan. Kiterülve fekszel pár másodpercig, aztán összeszorított fogakkal próbálsz felemelkedni, de a fájdalom elszívja az erődet, és legurulsz a vízmosásba a halott motoros mellé.

Meghűl ereidben a vér, mert hallod a másik motoros futó lépteit; jön, hogy kivégezzen. Elkeseredetten kutatsz valami fegyver után, és felfedezel egy pisztolyt a halott övébe dugva. Épp akkor kapsz a markolat után, amikor a bandita arca megjelenik az emelkedő tetején. Egyszerre átkozódtok, és megcélozzátok a másik fejét.

Add össze a KONDÍCIÓ és CÉLLÖVÉS értékeidet!

- Ha az összeg 22 vagy kevesebb, lapozz a 151-re.
- Ha az összeg 23 vagy több, lapozz a 187-re.



- 333 =

Az őrmester után bicegsz, aki a sarokban a mellkasán vérző klántag mellett térdel. Látod, hogy a bandita lába gipszben van, mintha mostanában tört volna el, bőrdzsekijén pedig ott a Maguk Urai-klán szimbóluma, a pikk ász.

Haskell felemeli a fejét a padlóról, hogy megkérdezze, mit keresett itt. A haldokló klántag makacsul megtagadja a választ.

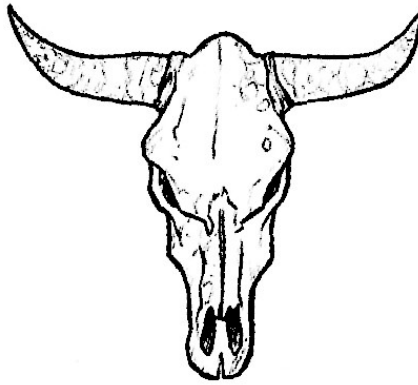
- Ha egy elsősegélycsomaggal ellátod a bandita sebét, lapozz a 231-re.
- Ha nincs elsősegélycsomagod vagy nem akarod arra pazarolni, aki épp most akart megölni, lapozz a 73-ra.

- 334 =

Harminc méterre a faltól egy géppisztoly-sorozat zaja visszhangzik végig a nyílt terepen. Golyók pattognak vissza melletted a kemény talajról, s Kate aggódó szemekkel néz vissza a válla fölött. Odakiáltasz, hogy minden rendben, és fusson teljes erejéből. Újabb lövések dördülnek, de azok jócskán mellémennek, így sikerül sértetlenül elérnetek a romos tűzoltóállomást.

Odabenn a tető nagy része beomlott, de úgy látod, hogy a pusztulást szinte sértetlenül megúszta egy jármű: egy mentőautó.

- Ha átkutatod, lapozz a 232-re.
- Ha nem foglalkozol vele, hanem tovább menekülsz, lapozz a 148-ra.



- 335 =

Könnyű kitalálni, hogy a világos ruhába öltözött bandatag Mekong Mike, mivel a napbarnított bajszos arcán elég jellegzetes tetoválást visel: a homloka közepén egy hosszú szarvú bika koponyáját. A másik fickó, a csupa feketébe, széles vállú bőrdzsekibe öltözött alak nem lehet más, mint Veszett Kutya Michigan személyesen. Öregebb, mint amilyennek képzelted, ritkuló haja két oldalt már őszbe fordult, de kora ellenére vagy talán épp azért, kétségtelenül a hatalom aurája lengi körül. Egy hosszú pillanatig a hideg szürke szemeibe meredsz, s megérzed a benne rejtőző végtelen gonoszságot. De nincs sok idődbámészkodni.

Mekong Mike rád emeli a pisztolyát, de mielőtt lőhetne, odaérsz, és a saját fegyvered tusával rácsapsz a kézfejére. Fájdalmasan feljajdít, s amíg te a padlóra hulló Berettát figyeled, alig veszed észre a másik kezével feléd lendített pengét. Kétségbeesetten fordulsz oldalra. Elveszítetted a meglepetés erejét, s Mekong Mike nem hagy időt arra, hogy sokat gondolkozz.

Mekong Mike

HARCÉRTÉK 19 KONDÍCIÓ 26

- Ha sikerül hét vagy kevesebb kör alatt győznöd, lapozz a 91-re.
- Ha legalább nyolc kör kell, hogy legyőzd, lapozz a 17-re.

- 336 =

A szekrényajtó nyikorog, ahogy Kate kimászik a rejtekhelyéről. Arcán aggodalom látszik, de csak addig, amíg látja, hogy nincs komoly bajod. Azt javasolja, hogy kutassátok át a hullát, de még be sem fejezi a mondatot, mikor meghalljátok, hogy további banditák rohannak felfelé a lépcsőn, akiket cimborájuk halálkiáltása csalt oda.

Mivel a folyosón az Angyalkák szaladnak felétek, csak két lehetőségetek maradt: vagy felveszitek velük a harcot, vagy kiugrotok az első emeleti ablakon.

- Ha maradsz és harcolsz velük, lapozz a 127-re.
- Ha menekülni akarsz az ablakon át, lapozz a 66-ra.

- 337 =

Utolsó ütésedtől ellenfeled bábuként rogy lábaidhoz. Amíg kézitusáztatok, cimborája nem mert rád lőni, ezért közelebb jött, hogy csatlakozzon a bunyóhoz. Látod, ahogy szalad végig az országúton, maga elé tartva egy rugós kést. Őrültként ordít, ahogy először lecsap rád vele.

Szupernova

HARCÉRTÉK 15 KONDÍCIÓ 24

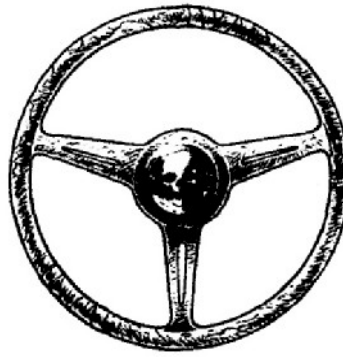
- Ha győzöl, lapozz a 146-ra.

- 338 =

Egy újabb golyó érkezik, de elszáll a vállad felett, így sértetlenül érkezel az italbolt ajtajához. A kombi fara majdnem a teljes bejáratot elállja, a hátsó ajtó fel van nyitva, s a csomagtartó meg van pakolva a boltból zsákmányolt holmival.

Odabenn nagyon sötét van, kell pár másodperc, mire megszokja a szemed. Óvatosan megközelíted a végében lévő lépcsőt. Mikor felérsz az emeletre, az orvlövész újabb lövést ad le, így pontosan tudod, hol rejtőzik: a folyosóvégi szobában. Csendben lopakodsz az ajtó felé, felvértezve magad a harcra.

- Ha van kézigránátod és használni akarod, lapozz a 314-re.
- Ha nincs vagy nem szeretnéd használni, lapozz a 177-re.



- 339 =

Ledobod a hegesztőfelszerelést, és engedelmeskedsz. Egy napbarnított bőrű Angyalka lép elő az árnyékból, pisztollyal a kezében. Alig bírja palástolni afeletti örömét, hogy tök egyedül sikerült elkapnia. A zsebébe nyúlva egy pár bilincset húz elő. Kate lába elé hajítja őket, s utasít titeket, hogy tegyétek a csuklótokra.

Kate lehajol a bilincsért, de ahogy megragadja, hirtelen egyenesen a vigyorgó Angyalka képébe dobja. Te is azonnal cselekszel, előrelépsz, hogy mielőtt felocsúdhatna meglepetéséből, elragadd tőle a fegyvert. Sikerül kiütni a markából, de a másik kezével azonnal a csizmaszárába nyúl, hogy egy éles kést rántson elő. Ahogy feléd suhint vele, alig bírsz elfordulni a pengétől.

Bilincses
HARCÉRTÉK 15 KONDÍCIÓ 26

Kate segít neked legyűrni az ellenfelet, ezért a harc idejére növeld meg 2 ponttal a HARCÉRTÉKEDET.

- Ha győzöl, lapozz a 101-re.

- 340 =

Hátrálsz vagy tíz métert, hogy elég lendületed legyen, majd nekiszaladsz, válladdal az ajtónak vetődve. Az ajtó egy nagy reccsenéssel megadja magát, és a túloldalán fejjel előre egy sötét lyukba zuhansz.

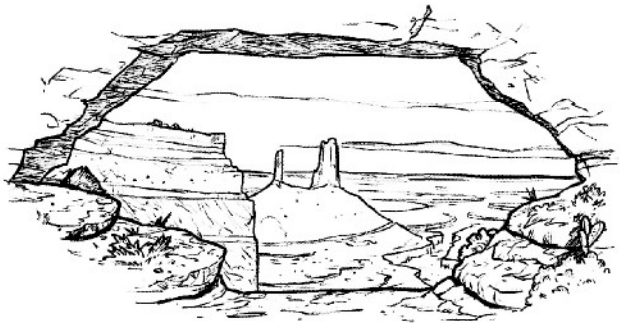
Dobj egy kockával!

- Ha a szám 0–6, lapozz a 203-ra.
- Ha a szám 7–9, lapozz a 171-re.

- 341 =

Autód védelmébe buksz, amivel centikkel sikerül megúszni, hogy a tarkódat eltalálja a suhanó motorlánc. Azonnali válaszreakcióként a klánvezér motorjához vágod a kerékkulcsot. A szerszám beakad az első kerék küllői közé, amitől az elakad, és a motoros fejjel előre zuhan a folyóba. A motor követi a testet, és az 1000 cm3-s blokk súlya egy rémisztő reccsenéssel halálra nyomja.

- Lapozz a 11-re.



- 342 =

Miután kiérsz a parkolóból, borotvaélen táncoló idegekkel hajtasz keresztül Broome romos üzletei és házai között, félig-meddig rajtaütésre vagy járőröző bandatagokra számítva, de végül gond nélkül eléred a nyílt országutat, mely délkeletnek tart San Angelo felé. Megéheztél, ezért enned kell egy adag élelmet vagy veszítesz 3 KONDÍCIÓ pontot.

- Lapozz a 288-ra.

- 343 =

Lerázod a valamit a karodról, és megszűnik a csiklandozó érzés, de a klántag léptei is elhalnak, mert biztosan meghallotta a mozgást. Hallod egy pisztoly biztosító pöckének a kattanását, és hogy a bandita lassan a raktár ajtaja felé araszol.

- Ha van lőfegyvered és használni akarod, lapozz a 223-ra.
- Ha közelharci fegyverrel akarod megvédeni magadat, lapozz a 158-ra.
- Ha puszta kézzel támadod meg az ajtót kinyitó bandität, lapozz a 255-re.

- 344 =

A gázpedált pumpálod, és végül némi köhögéssel és pukkanással a motor kitisztul. Örülsz, hogy a hiba magától elmúlt, megnyugodva gyorsítasz.

Tíz mérfölddel később a távolban egy gerendahíd jelenik meg, ezen halad át az országút a North Concho folyó fölött. A híd ép és járható, de a felhajtónál egy tábortűz füstje száll a magasba.

- Ha van messzelátód vagy távcsöved, lapozz a 296-ra.
- Ha egyik sincs nálad, lapozz a 224-re.

- 345 =

Haskell őrmesterrel visszatérsz Fabens közelébe.

– A konvoj készen áll, hogy a jelzőrakéta fényére azonnal meginduljanak – mondod neki.

– Nagyszerű. Már csak a kaput kell kifaragnunk, amin átmehetnek.

- Ha van nálad Leviathan rakéta, lapozz a 120-ra.
- Ha nem hoztad magaddal, lapozz a 219-re.

- 346 =

A földre lapulva maradsz, még lélegezni se próbálsz, mialatt tőled négy lépésre egy klántag egy szerszámosládával vacakol. Szerencsére hamar megtalálja azt, amit keresett, így visszaül előre, és indít. Nemsokára megint megálltok. Kikukucskálva megállapítod, hogy három másik teherautóval áll egy sorban a stadion szélén. Kicsusszansz, mielőtt a sofőr kiszállna a fülkéből, és átvágva a szerelők és motorosok tömegén egy üres területre igyekszel.

Jóval a legutolsó széksorok fölött letekintesz az egyelőre üres lelátó székeire, melyek körbeveszik a poros arénát, és annak szélén körbefutó pályára, melyen még mindig alakítgatnak. A stadionban egykor nemzetközi sporteseményeket tartottak, melyet tévén közvetítettek az egész világnak, most pedig egy egész másfajta sporteseménynek ad helyet. Az Angyalkák kihívták az Oroszlánokat, hogy a négy legjobb motoros megmérkőzzön egy húszkörös motorversenyben. A pálya egy gyerekkorodban látod régi filmre emlékeztet, csak az az ősi Rómában játszódott, és vad harci szekerekkel küzdöttek. A mai verseny ugyan békésnek van hirdetve, megünnepelendő a szövetséget, de közben a klán becsülete is a tét, úgyhogy bizonyára halálosan komolyan fogják venni.

A stadion távoli oldalán egy üvegezett kilátóra esik a tekinteted, itt ültek egykor a tévés és rádiós kommentátorok. Kíváncsiságodat akkor kelti fel, amikor meglátod, hogy milyen erősen őrzik a bejáratát. Az üvegablakokra meredve úgy látod, hogy öten vannak benn: négy klántag és egy szőke hajú lány. Bár nem látod tisztán az arcát, tudod, hogy csak Kate Norton lehet az.

- Lapozz a 68-ra.

- 347 =

Már dél van, mire megérkeztek. A viharok tépázta kis hegyi falu nem sok reménnyel kecsegtet, s a két kis benzinkútját átvizsgálva félelmed be is igazolódik: az egyiket már rég kifosztották, a másik pedig porig égett.

Úgy látszik, hogy a Kentig hátralévő harminc mérföldet gyalog kell megtennetek, de ekkor Gunter észrevesz egy gyanús kombit az egyik italbolt előtt, s odahív titeket is. Ahogy a jármű felé tartotok a főutcán, a bolt első emeleti ablakából lövés dördül. Gunter a véráztatta mellkasát szorítva omlik a földre.

– Orvlövész! – kiált Haskell őrmester. – Fedezékbe!

Dobj egy kockával, és add hozzá az ÜGYESSÉG és TALÁLÉKONYSÁG pontjaidat!

- Ha az összeg 10 vagy kevesebb, lapozz a 257-re.
- Ha az összeg 11 vagy több, lapozz a 92-re.

- 348 =

Egy folyamatos mozdulattal előkapod a fegyveredet a tokjából, célra tartod, és már tüzelsz is. A bandita ujja lecsúszik a G-12-ese elsütőbillentyűjéről, amikor a mellébe kapja a lövést. Azonnal meghal, teste a konyha padlójának csapódik. Lassan leereszted a füstölgő csövet, és odalépsz ellenfeled testéhez. (Húzd le az elhasznált lőszert a *Tártáskádból*!)

Mivel a mellénye hátán egy hosszú szarvú bika koponyája van, egyértelmű, hogy az első Angyalkádat intézted el. A padlón nem csak a fegyverét, hanem a hátizsákját is megtalálod. A következő tárgyak kerülnek elő:

géppisztoly (benne **18 darab 9 mm-es lőszer**)
kés (+2)
kézigránát
kulacs (benne 3 ivásra elég vízzel)
3 elsősegélycsomaghoz elegendő kötszer, szulfonamid és fertőtlenítő
rugalmas fűrész
kis takaró

Ezen kívül a konyhában is találsz érdekességeket:

hentesbárd (+3)
kenyérvágó kés (+2)
5 adag konzerv élelmiszer

Ha valamit elteszel, módosítsd az *Akciótáblázatodat*!

Mielőtt távozol, egy üres hűtőládába rejted a holttestet. Kilépsz az EXIT feliratú ajtón, és egy rozsdás vaslépcsőn feljutsz az épület mögötti sikátorba.

- Lapozz a 269-re.

- 349 =

Fegyveredet markolva tigrisként ugrasz be a szobába. Egy férfi guggol a nyitott ablaknál. Meghall téged, és a kezében markolt karabéllyal feléd fordul. Ösztönösen, csípőből tüzelve lősz rá.

Dobj egy kockával, és add hozzá a CÉLLÖVÉS pontodat!

- Ha az összeg 6 vagy kevesebb, lapozz a 31-re.
- Ha az összeg 7 vagy több, lapozz a 103-ra.

- 350 =

A vakító villanást mennydörgő robbanás követi, a barikád közepén egy széles lyuk szakad ki. Azok a klántagok, akik túlélték a robbanást, most összezavarodva rohangálnak a romos törmelékek közt. Fellövitek a jelzőrakétát, s egy perc múlva megjelenik a konvoj, élén a vontatóval viharzik végig az úton. Ti is visszapattantok a sportkocsidba, hogy kövessétek őket a szétszakadt falon át egészen El Paso városáig.

A várost és a katonai bázist védő VVSZ-csapatok üdvözölnek titeket. Megünneplitek a sikeres küldetést és a ragyogó győzelmet a mexikóiak barikádja fölött.

Megérdemled az dicséreteket, hiszen kiszabadítottad Kate-et az elrablói karjai közül és elérted El Pasót, tehát teljesítettél mindent, amire nyolc nappal ezelőtt Big Springben felesküdtél.

A napokig tartó jókedvet és a győzelmi mámort Veszett Kutya Michigan érkezése árnyékolja be, aki körülbelül ezer fős sereget szedett össze. A mexikóiakat is maga mellé állítva acélgyűrűbe zárja El Pasót.

Veszett Kutya megígérte, hogy bosszút áll fivére gyilkosán. Most megerősíti fogadalmát, s azzal fenyeget, hogy se te, se senki más a kolóniádból nem hagyja el élve El Pasót.

Hogy le tudsz-e számolni a Veszett Kutya jelentette fenyegetéssel és folytathatod-e élet-halál utadat Kalifornia felé, az a sorozat harmadik részéből kiderül, melynek címe:

AZ OMEGA ZÓNA

HARCI EREDMÉ

HARCI ARÁNY

DOBOTT SZÁM	–11 vagy kisebb		–10/–9		–8/–7		–6/–5		–4/–3		–2/–1	
0	E	0	E	0	E	1	E	1	E	2	E	3
	CP	H	CP	10	CP	8	CP	7	CP	6	CP	5
1	E	0	E	0	E	1	E	2	E	3	E	3
	CP	10	CP	7	CP	6	CP	5	CP	5	CP	4
2	E	1	E	2	E	2	E	3	E	3	E	4
	CP	6	CP	6	CP	5	CP	5	CP	4	CP	4
3	E	2	E	3	E	3	E	4	E	4	E	4
	CP	6	CP	5	CP	4	CP	4	CP	3	CP	3
4	E	2	E	3	E	4	E	4	E	5	E	5
	CP	6	CP	5	CP	4	CP	3	CP	3	CP	3
5	E	3	E	3	E	4	E	4	E	5	E	5
	CP	4	CP	4	CP	3	CP	3	CP	2	CP	2
6	E	3	E	4	E	4	E	5	E	5	E	5
	CP	4	CP	4	CP	3	CP	2	CP	2	CP	2
7	E	3	E	4	E	5	E	5	E	6	E	6
	CP	4	CP	3	CP	2	CP	2	CP	2	CP	2
8	E	4	E	4	E	5	E	5	E	6	E	6
	CP	4	CP	3	CP	2	CP	2	CP	1	CP	1
9	E	5	E	5	E	5	E	6	E	6	E	7
	CP	0	CP	0	CP	0	CP	0	CP	0	CP	0

E = ELLENFÉL CP = CAL PHOENIX

NYEK TÁBLÁZAT

0/0	+1/+2	+3/+4	+5/+6	+7/+8	+9/+10	+11 vagy nagyobb	
E 3	E 3	E 3	E 3	E 4	E 5	E 6	0
CP 5	CP 4	CP 4	CP 3	CP 3	CP 3	CP 3	
E 3	E 3	E 4	E 4	E 5	E 5	E 6	1
CP 4	CP 3	CP 3	CP 3	CP 2	CP 2	CP 2	
E 4	E 4	E 4	E 5	E 5	E 6	E 7	2
CP 4	CP 3	CP 3	CP 2	CP 2	CP 1	CP 1	
E 4	E 4	E 5	E 5	E 6	E 6	E 7	3
CP 3	CP 2	CP 2	CP 2	CP 1	CP 1	CP 1	
E 5	E 5	E 5	E 6	E 6	E 7	E 8	4
CP 3	CP 2	CP 2	CP 1	CP 1	CP 1	CP 0	
E 5	E 5	E 5	E 6	E 7	E 7	E 9	5
CP 2	CP 2	CP 1	CP 1	CP 1	CP 0	CP 0	
E 5	E 5	E 6	E 6	E 6	E 8	E 10	6
CP 2	CP 1	CP 1	CP 1	CP 0	CP 0	CP 0	
E 6	E 6	E 6	E 7	E 8	E 9	E 10	7
CP 2	CP 1	CP 1	CP 1	CP 0	CP 0	CP 0	
E 6	E 6	E 7	E 8	E 9	E 10	E 16	8
CP 1	CP 1	CP 1	CP 0	CP 0	CP 0	CP 0	
E 7	E 8	E 10	E 12	E 16	E H	E H	9
CP 0	CP 0	CP 0	CP 0	CP 0	CP 0	CP 0	

H = AZONNALI HALÁL

Kalandjáték könyvek oldala

- könyvismertetők
- képek, illusztrációk
- könyvborítók, térképek
- végigjátszások
- letölthető könyvek
- fórum

A főhős Te vagy!

Zagor.hu