

THE ROAD PROJECT

DÉSERTEUR + CABANE

Échaudé par vos précédentes déconvenues, vous vous écartez des routes principales et grandes agglomérations. Au détour d'un chemin forestier, vous tombez nez à nez avec une cabane, un bon moyen de compléter votre équipement peut-être ?

Cet abri forestier a connu des jours meilleurs, mais il tient encore fièrement debout et une épaisse fumée sombre sort de la cheminée. Meticuleusement, vous scrutez les alentours et vous vous en approchez prudemment. À l'intérieur, réside un vieil ermite unijambiste qui ne présente pas de menace. En appui sur une béquille de fortune il vous accueille, ravi de combler le vide de sa vie morne et recluse.

Il vous raconte son histoire personnelle et son accident dramatique en voulant fuir les combats. Ce déserteur a sauté sur une mine anti personnelle et s'en est sorti par miracle. Il était incorporé dans un régiment de transmission et est fier d'être l'un des derniers à maîtriser le code Sémaphore.

À l'aide de deux petits drapeaux il commence à vous enseigner cet alphabet afin que vous perpétuiez ce mode de communication quasiment tombé dans l'oubli. Après de nombreuses heures d'effort et de notes pour retenir le code, il estime que vous êtes digne de lui succéder et pour vous récompenser de votre assiduité, il vous offre un objet avant que vous ne le quittiez.

Vous récupérez une carte Trouvaille.

Artémus