

THE ROAD PROJECT

PRÊTRE + TERRE SABLEUSE

Pas âme qui vive autour de vous, pourtant vous suivez bien la route qui doit vous mener à votre prochaine étape.

Peu à peu, le sable recouvre tout l'horizon à perte de vue. Pour couronner le tout, le temps se dégrade et le vent se lève. Il soulève la terre sableuse qui vous frappe le visage sans arrêt. Il faut avancer encore et toujours, c'est le cap à suivre, vous ne pouvez dévier de votre trajectoire au risque de vous perdre définitivement. La progression au travers de ces bourrasques est pénible, le sol meuble sous vos pieds vous ralentit fortement.

Vous vous enfoncez de plus en plus dans le sable mou et le franchissement des dunes est périlleux. Le vent semble vous murmurer à l'oreille : « À l'aide ! À l'aide ! Aidez-moi ! ». Vous commencez à délirer sous les effets de la fatigue. Mais vous revenez à la raison, il s'agit bien d'un appel au secours. En vous guidant tant bien que mal aux sons qui vous parviennent, vous tentez de retrouver ce malheureux. Après pas mal de tâtonnements, vous finissez par découvrir l'horreur, un prêtre, dont seul le buste est encore visible, se débat sans espoir dans des sables mouvants.

Si vous possédez la corde, la barre de fer, la planche ou la pelle, vous parvenez à le sauver et afin de vous remercier de l'avoir secouru, il vous offre son bien le plus précieux : sa Bible. (*Deck Troc Vert*)

Sinon avec l'énergie du désespoir, vous tentez de le sortir de ce piège en évitant de vous y retrouver. Mais hélas, votre action reste vaine, le prêtre ne peut être secouru et vous perdez un objet de votre inventaire dans les sables mouvants. (*Objet aléatoire*)

Artémus.