

# THE ROAD PROJECT

## LE DÉSERTEUR + PONT

Un vieux pont défraîchi se dresse sur l'horizon. Quelle vision déprimante de voire cet édifice reliant autrefois les peuples entres eux.

Aujourd'hui c'est un lieu de désolation, survolé par les corbeaux, où s'entassent les corps des malheureux qui ont tenté de traverser. Les fuyards qui ont été rattrapés y sont pendus, écartelés et bien pire. Ils fuient tous la même chose, l'horreur, la haine, les massacres. « L'autorité » locale est formée d'un groupe se présentant comme l'armée régulière. Pourtant ce ne sont qu'une bande de brutes dirigée par un tirant qui règne par la terreur.

Vous n'avez pas le choix, votre route passe par ce lieu maudit. Vous commencez, péniblement, la traversée. Vous apercevez une silhouette un peu plus loin. En vous en approchant, vous comprenez qu'il fixe le vide devant lui le regard dans le vague. La méfiance est de mise, il porte un uniforme ressemblant à ceux de l'armée tyrannique.

2 choix s'offrent à vous :

- l'attaquer par surprise :

+ Si votre force est inférieure à 4 vous perdez 1 point de vie en tombant, rajoutez immédiatement une nouvelle carte route.

+ si votre force est égale ou supérieure à 4 vous avez le dessus et envoyez l'homme dans le vide. Gagnez piochez 2 cartes butin.

- essayez d'entamer le dialogue : il vous regarde au bord des larmes : « elle aurait pu être ma sœur » vous regardez la direction qu'il indique et voyez une fillette, malchanceuse, transpercée par la poutre métallique qui a réceptionné sa chute. « En me voyant avec cet uniforme, elle a eu peur et a sauté. J'ai quitté ces fanatiques, mais ça ne suffit pas, je suis un monstre je ne mérite pas de vivre. »

Sur ces mots il se laisse tomber dans le vide. Vous tentez de le rattraper :

+ si votre énergie est égale ou inférieure à 2 vous n'avez pas la force de le retenir et il s'écrase dans le lit asséché de la rivière en percutant la structure métallique à plusieurs reprises. Vous perdez 1 point de moral. Vous avez serré tellement fort que vous avez gardé un objet en main, piochez une carte du deck orange au hasard.

+ si votre énergie est supérieure à 2 vous arrivez à le hisser en sécurité, perdez 1 énergie. Il vous regarde stupéfait votre acte semble lui avoir redonné foie en l'humanité. Il vous offre une partie de son matériel, choisissez une carte du deck orange. Il promet que dorénavant il consacrera sa vie à aider les autres et combattre ses anciens alliés.

Vous finissez votre traversée et reprenez la route vers la prochaine rencontre.