

# THE ROAD PROJECT

## FERRAILLEUR + BATEAU ÉCHOUÉ

Vous débouchez sur une immense cuvette à la terre sèche et craquelée. Une épave métallique sombre et inquiétante se découpe sur l'horizon.

Vous décidez de fouiller ce morceau de métal grinçant.

En vous hissant sur la passerelle, vous percevez des cris dans les tréfonds de la carcasse. Vous suivez le son des plaintes. La structure est en piteux état ; vous manquez, à plusieurs reprises, de traverser la rouille qui sert de sol. La lumière se fait de plus en plus rare à mesure que vous vous enfoncez dans les entrailles du monstre de métal.

Soudain, une lumière blafarde filtre à travers la grille du plancher, vous collez un œil contre et assistez à une scène effroyable :

Un homme ligoté à une chaise, le visage tuméfié, les yeux vitreux, se fait torturer par un groupe de pillards.

L'un d'entre eux, le plus moche, couturé de cicatrices, le visage à moitié brûlé, agite un chalumeau à quelques centimètres du visage du captif :

- Tu vas parler ferrailleur, on sait de source sûre que tu as trouvé un trésor en désossant cette épave.

Le ferrailleur en question, un solide gaillard, fixe le bandit :

- Va crever fumier !!!

Le chalumeau s'approche dangereusement de l'œil de la victime.

- Ok, ok c'est bon. J'ai tout caché dans la salle des machines au fond, derrière le panneau de commande.

La tête brûlée envoya ses hommes récupérer le butin, restant ainsi seul avec l'homme ligoté.

Deux options s'offrent à vous :

- A) Vous pouvez devancer les pillards dans la salle des machines et abandonner l'homme à son sort : vous trouvez 2 cartes Trouville, mais vous perdez 1 point de Moral.
- B) Vous décidez de prendre le chef des pillards par surprise afin de délivrer le ferrailleur : vous perdez 1 point de Vie dans la bataille, mais le ferrailleur devient votre allié.