

THE ROAD PROJECT

DÉSERTEUR + SQUARE

Vous déboulez à toutes jambes dans une petite ruelle, espérant semer vos poursuivants. Vous hésitez à vous cacher derrière des poubelles renversées. Mieux vaut continuer à courir ! Vous débouchez alors sur une petite place. Quelle direction prendre maintenant ? Vous êtes terrifié et épuisé. La cavalcade et les hurlements de ces fous de guerre vous mettent dans un état de stress extrême.

Vous vous dirigez vers l'entrée d'un square. Vous passez par-dessus la grille et vous vous fondez rapidement au milieu de la végétation exubérante. Vous entendez les vociférations des enragés qui arrivent à leur tour sur la petite place. Soulagé par cet instant de répit, vous reprenez votre souffle. En vous asseyant derrière un tronc d'arbre, vous vous apercevez que vous avez déchiré votre pantalon et que vous vous êtes arraché un bout de peau par la même occasion.

- IL EST PASSÉ PAR LÀ ! Entendez-vous hurler à l'entrée du square.

Vous vous relevez paniqué, lorsque soudain un homme surgit et vous plaque une main sur la bouche en vous enjoignant de garder le silence. Il vous fait signe de le suivre. L'homme vous entraîne d'un pas rapide vers une petite butte envahie de ronces et de lierre. En contournant la butte, l'homme pointe du doigt un banc. Derrière celui-ci, vous apercevez une structure en pierre camouflée par la végétation. Il écarte le lierre et vous découvrez des marches en pierre. Vous descendez prestement l'escalier et débouchez bientôt dans une salle souterraine plongée dans le noir.

- Suis-moi, dit l'homme en vous prenant la main. Fais-moi confiance.

- Qui êtes-vous ? Pourquoi m'aidez-vous ?

L'homme ne répond pas et vous entraîne dans un tunnel. Un moment, il s'arrête et vous fait passer par une trouée dans un mur. Il remet en place un panneau après son passage puis il ramasse une torche par terre et vous la tend. **(Prenez la carte Trouaille Torche.)**

Vous découvrez alors les lieux et comprenez en voyant les ossements que vous vous trouvez dans des catacombes très anciennes. L'homme se nomme Mike et après vous avoir conduit à son campement, il vous raconte son histoire.

Ancien soldat, Mike s'est enrôlé, après la Chute, auprès de la milice armée *Geynum Security Force* afin de pacifier la région et d'y mettre de l'ordre. Mais suite au décès du Commandant, il y a quelques années, les membres de la *GSF* ont commencé à dévier de leur objectif premier et Mike a déserté. Maintenant, ils sont devenus de dangereux dégénérés cannibales semant violence et carnage. Ce sont eux qui vous ont poursuivi. À votre tour, vous lui racontez votre périple. Mike vous propose d'emblée de vous aider dans votre quête.

(Le Déserteur devient votre allié.)

Vous décidez ensemble de quitter les catacombes par une autre sortie.

(Ajoutez 1 carte Route (juste après le Square) + piochez 1 carte Fatalité.)

Brice Audion, alias El Morya