

THE ROAD PROJECT

PRÊTRE + MAISON DÉTRUITE

Des voix pénètrent votre conscience, les mots sont comme étouffés. Vous ouvrez les yeux mais vous ne voyez rien... il fait tout noir. Vous êtes allongé... « Où suis-je ? » Vous cherchez à vous frotter les yeux pour vous éclaircir les idées, mais vos bras sont bloqués. Vous relevez vivement la tête pour comprendre votre situation et vous vous cognez le front. Vous essayez de vous tortiller pour trouver une issue, mais les parois sont horriblement proches de vous. Vous commencez à paniquer, votre respiration se fait haletante, une terrible angoisse vous submerge, vous criez pour qu'on vienne vous aider. Une terreur sans nom vous envahit, implacable.

Perdez 1 point de Moral.

Des voix à nouveau se font entendre. Vous hurlez de plus belle, mais en vain. Vous faites silence et tendez l'oreille, plein d'espoir. « Venez, on va s'installer là. Et ramène la bouteille de pinard. » Vous entendez distinctement comme des verres qui se posent au-dessus de vous. « Au secours ! Vous m'entendez ? Je suis là ! Libérez-moi ! »... pas de réponses... « Comment ne peuvent-ils pas m'entendre ? Pourquoi m'ignorent-ils ? ». Vous criez en vous débattant, la terreur vous fait perdre la raison et vous suffoquez, vous pleurez de désespoir, de rage et d'impuissance.

Perdez 1 point de Moral.

Deux hommes sont en train de boire un coup et votre prison semble être leur table ! Vous essayez de reprendre une respiration plus régulière, mais l'air vient à manquer. Vous allez mourir d'asphyxie, ou de terreur... sans rien pouvoir faire... vous faites face un effroyable fatalisme et, paradoxalement, vous observez votre rythme cardiaque se ralentir. Vous reprenez votre calme et faites économie de l'oxygène restant. « Comment en êtes-vous arrivé là ? »... Vous parcouriez les décombres d'une maison détruite. Vous vous souvenez avoir découvert une trappe. La descente... la cave... le petit tunnel ! Tout vous revient ! Une grande cavité au bout avec des cercueils disposés ça et là ! Vous êtes enfermé dans un cercueil !... le coup à la tête, vous avez été assommé par derrière ! Vous réalisez avec détresse que les personnes attablées à votre cercueil ne vous sortiront pas de là. Ils veulent votre mort, pire, ils veulent également atteindre votre âme par leur sadisme et leur cruauté.

Perdez 1 point de Moral.

Vous chassez ces pensées et faites abstraction de la situation. Vous vous concentrez sur votre respiration, sur les battements de votre cœur. Vous lâchez prise et vous vous détachez de votre corps de souffrance. Vous vous libérez de vos émotions et de vos pensées pour n'être plus rien. Juste Être... Votre âme s'élève et vous accueillez votre essence mise à nue, vous plongez dans les eaux paisibles de l'Antra...

Soudain vous vous sentez brutalement tiré en arrière ! « Hé ! Mon vieux ! Tu m'entends ? Ah ! Félicitations ! Aller, viens ! On va fêter ta renaissance ! » Un homme vous tend la main pour vous aider à vous extirper de votre cercueil...

Vous apprendrez par la suite, autour d'un verre de pinard, que ce prêtre de Geynum vous a convié de force à un rituel initiatique, pour vous libérer de vos ténèbres et pour incarner pleinement votre lumière en ce monde. Il appelle ça « Allumer les feux d'Odin » !

Si vous n'avez pas succombé à la perte de Moral durant l'initiation, récupérez entièrement votre Vie, votre Énergie, votre Moral et vos points Destin.

Par contre, vous ne céderez plus à la violence jusqu'à la fin des 6 jours (vous refusez tout combat).

Défaussez enfin une carte Fatalité au hasard dans le deck Fatalité.