

THE ROAD PROJECT

ANCIEN GÉNÉRAL + MAISONNETTE

Après quelques heures de marche harassante en pleine campagne, vous arrivez en vue d'une maisonnette. Vous vous en approchez pour jeter un œil par l'une des fenêtres. La luminosité est quelque peu ténue et vous ne distinguez pas grand-chose de l'extérieur. Rien ne semble bouger et vous décidez de passer le pas de la porte pour procéder à une fouille de l'endroit. Une table encombrée de bric-à-brac se trouve dans un coin, accompagnée d'une chaise vermoulue. À l'opposé, un grand placard poussiéreux se tient contre le mur.

Par où voulez-vous commencer à fouiller ? LA TABLE ou LE PLACARD ? En fonction de votre choix, rendez-vous au paragraphe correspondant.

➤ LA TABLE :

Vous vous approchez de la table pour observer de plus près ce qui s'y trouve... Vous y dénîchez principalement des outils ainsi qu'une boîte contenant du matériel hétéroclite. Et sous un vieux chiffon plein de cambouis, vos yeux se posent sur une machette ensanglantée. Le sang coagulé paraît encore frais. Prenez la carte *Machette* dans le Deck **Troc Orange**. Puis, rendez-vous au paragraphe SUITE DE LA FOUILLE.

➤ LE PLACARD :

Vous ouvrez les portes du placard et finissez par dénîcher une boîte remplie de biscuits secs. Prenez la carte *Biscuits* dans le Deck **Troc Vert**. Rendez-vous maintenant au paragraphe SUITE DE LA FOUILLE.

➤ SUITE DE LA FOUILLE :

La lumière dans la maisonnette s'obscurcit. Vous ne comprenez pas tout de suite ce qui se passe, puis vous vous rappelez que vous aviez laissé la porte ouverte afin de mieux discerner l'intérieur. Vous vous retournez et la silhouette d'un homme vous fait face. Il est vêtu d'un uniforme brun déchiré et instinctivement, vous fixez les étoiles sur son épaulette gauche. Votre esprit a juste le temps d'enregistrer que c'est un général. Sans prévenir, l'homme vous assène un coup violent à la tête avec une arme contondante. Son regard injecté de sang vous fixe, hagard, tandis que les étoiles de son uniforme dansent devant vos yeux. Vous déchiffrez sa plaque de poitrine avant de vous écrouler, inconscient. ***Vous perdez 1 point de Vie.***

Lorsque vous revenez à vous, vous êtes ligoté à la chaise. Le général *Mashburn* n'est pas là. Vous essayez de desserrer la corde sans succès. Malgré les nombreux outils sur la table, vous n'en voyez aucun qui puisse vous aider à sortir de ce mauvais pas. En désespoir de cause, vous commencez à faire osciller la chaise pour la faire basculer. Vous y arrivez et le choc vous coupe un instant le souffle. Mais à votre grande satisfaction, le bois vermoulu a cassé, ce qui vous permet d'être plus libre de vos mouvements et de vous libérer de vos liens.

Vos pensées se tournent vers l'ancien général. Les horreurs qu'il a vu pendant ces derniers mois ont dû le rendre fou, mieux vaut ne pas traîner ici... Vous récupérez vos possessions et ce que vous avez trouvé ici, puis vous fuyez ce lieu.

Stéphane Schoni