

# THE ROAD PROJECT

## L'ENFANT VAGABOND + VILLA

Votre trajet vous mène à une route située entre le Lac et la Forêt. Derrière vous, l'orage gronde, mais par chance au bord de la route se trouve une Villa. Vous en profitez pour vous abriter.

Après une rapide vérification des alentours, vous rentrez par la porte principale.

Subjugué par la beauté des lieux et la taille des pièces, il vous paraît peu probable qu'une telle habitation soit laissée à l'abandon. Vous faites le tour de la Villa pour vous assurer que personne ne s'y cache et dans l'espoir de trouver des vivres. Vous commencez par l'étage. Dans la première chambre, un sommier recouvert d'un matelas sans draps. Une serviette étendue en guise de literie avec des emballages vides et quelques détritiques au sol laissent supposer que les lieux sont habités. Alors que vous vous apprêtez à sortir de la pièce pour poursuivre votre vérification, vous entendez un bruit près du lit. Vous comprenez vite que quelqu'un se cache en dessous. Vous vous baissez pour voir l'individu et vous découvrez un enfant.

Il vous explique qu'il a erré seul pendant des semaines et qu'il a trouvé cette villa il y a une dizaine de jours.

Alors que vous descendez au rez-de-chaussée, vous voyez un éclair fendre le ciel au-dessus de la Villa. Vous demandez l'hospitalité à l'enfant vagabond pour rester au sec le temps de l'orage.

Il vous dit qu'il a très faim et qu'il n'a pas mangé depuis deux jours.

*Si vous possédez de la nourriture dans votre inventaire, défaissez une carte nourriture et suivez le script A sinon suivez le script B :*

- A)** De vos effets personnels, vous sortez un peu de nourriture que vous avez difficilement conservé jusque-là. Vous donnez ce trésor au jeune enfant. Il mange avec appétit et ne vous laisse même pas un petit bout. L'enfant s'endort sur le sol. Le lendemain matin, il accepte de prendre la route avec vous. *L'enfant Vagabond devient votre allié. Vous gagnez 1 point de Moral.*
- B)** Malheureusement, vous n'avez rien à lui proposer. L'enfant se colle contre vous pour se réchauffer et vous vous racontez des histoires toute la nuit. *Vous gagnez +1 point de Moral.*

*Steve M*