

THE ROAD PROJECT

JEUNE FILLE + TUNNEL

Le tunnel s'enfonce sous la montagne, barrière naturelle qui marquait autrefois la frontière entre deux pays partageant les mêmes cultures, langue, aspiration ; l'avènement de Geynum a rendu obsolètes tous ces concepts, tout s'effaçant devant la seule notion de survie...

Le tunnel autoroutier est un long virage très large, et passé quelques centaines de mètres, vous serez dans l'obscurité. Vous redoutez les pièges que pourrait vous tendre un habitant hostile qui y aurait élu domicile, mais le temps que vous perdriez à contourner le tunnel est trop précieux, et vous vous engagez dans l'immense boyau souterrain. Après plusieurs minutes, prudent, vous marchez au milieu d'une brume épaisse et presque opaque, l'œil aux aguets, l'ouïe tendue vers tout bruit suspect. Est-ce cette précaution, une intuition ou votre instinct de survie qui vous sauve la vie ? Vous remarquez sur votre droite un mouvement, un bruit pourtant imperceptible : une forme surgit de l'obscurité du tunnel et abat sur vous un objet indéterminé... D'un mouvement rapide, vous vous retournez et interposez votre avant-bras droit entre le coup porté et votre crâne, qui aurait été fracassé sans votre réflexe...

Piochez au hasard une carte dans le Deck Trouvaille. S'il s'agit d'une arme, rendez-vous au paragraphe A. S'il s'agit de tout autre objet, rendez-vous au paragraphe B. Remettez la carte piochée dans le Deck Trouvaille et mélangez ce paquet.

A/ La douleur est terrible, un voile rouge obscurcit votre vision, et vous lancez un rapide et puissant coup de votre autre poing. Le choc est d'une violence inouïe, surprenante : vous sentez les os du visage de votre assaillant se disloquer au contact de vos phalanges, l'impression que votre poing pénètre complètement dans le crâne de votre agresseur, qui s'écroule à vos pieds. Reprenant vos esprits, vous découvrez l'atrocité de la situation : le corps sans vie à vos pieds, sous le visage démolì, est celui d'une jeune adolescente décharnée. Vous tombez à genoux, la tête entre les mains, étouffant vos cris de remords : vous êtes désormais, bien malgré vous, devenu un meurtrier d'enfant...

Perdez 2 Points de Moral

B/ Vous ignorez la douleur, et saisissez votre assaillant par les épaules, dont la petite taille et l'aspect frêle vous surprennent. Il s'agit d'une jeune fille qui se met à se débattre et à hurler, ses cris effrayés rebondissant sur les parois du tunnel. Sans même y réfléchir, vous la serrez dans vos bras, caressez ses cheveux, murmurez à son oreille la berceuse que vous récitait votre maman. Elle finit par se calmer, et vous ne pouvez que constater à l'aspect de la jeune fille qu'elle n'est pas du tout adaptée à la vie à Geynum. Sa survie jusqu'ici tient du miracle... Vous lui expliquez votre périple et lui proposez de vous accompagner jusque la prochaine ville, ce qu'elle s'empresse d'accepter, une lueur d'espoir rallumée au fond de ses yeux...

La jeune fille est désormais votre alliée, jusque-là fin de la journée.