

THE ROAD PROJECT

SURVIVANTE + SQUARE

Au milieu des ruines, un ilot de verdure s'offre à vous.

Vous avez entendu parler de ces endroits. De grands parcs arborés avec des jeux pour les enfants, des tables de pique-nique....

Cependant aujourd'hui le tableau a bien changé. Certes la végétation a repris ses droits, mais ce n'est plus le lieu idyllique d'autre fois. Vous décidez tout de même de voir de vos yeux à quoi ressemble ce square.

Vous devinez çà et là, sous les plantes, les restes de structures pour enfants. Certaines servent de tombeau à ceux qui étaient là le jour où tout a basculé.

Ce lieu commence à vous donner le bourdon. Vous voulez sortir de là le plus vite possible.

Vous débouchez sur une petite clairière. Au milieu trône un manège parfaitement entretenu, pas une branche, pas une plante n'a colonisé ce monument du passé. Vous approchez curieux de voir çà de plus près.

Une voie s'élève de l'orée de la clairière :

- « ne faites plus un pas ! »

Vous vous figez et tentez de rassurer l'ombre qui se meut dans votre champ de vision.

- « je ne veux de mal à personne ! »

Une femme d'une cinquantaine d'années s'approche, elle est vêtue de brocs qui la font passer inaperçue dans son environnement. Elle est très nerveuse et vous explique que c'est elle qui entretient ce lieu. C'est ici que sa mère a perdu la vie quand elle était encore enfant. Elle s'est sacrifiée utilisant son corps comme bouclier pour la sauver le jour où tout a changé.

Depuis elle n'a pas quitté ce lieu entretenant ce manège comme un sanctuaire. Elle a survécu en fouillant les bâtiments alentour et a utilisé la baraque à glace du parc comme logement. Elle ne veut pas partir, mais depuis peu des rôdeurs s'intéressent à elle et au stock qu'elle a constitué à force de prospection.

Elle vous demande de l'aide pour l'aider à protéger son sanctuaire, à ces mots vous vous rendez compte que des assaillants commencent à vous encercler. Vous devez décider rapidement ce que vous allez faire :

- Aidez la à se défendre : pour vaincre il vous faut 6 de force, sinon perdez 2 PV et gagnez une carte du deck troc orange.

- Vous n'avez pas la force de faire face, vous fuyez la zone, en sortant du parc vous entendez les cris de la propriétaire des lieux : -1 moral