

THE ROAD PROJECT

SHAMAN + VILLA

Le vent se lève et fait tourbillonner le mélange de neige et de cendres dans l'air. En arrivant à proximité de la Villa, un homme en jaillit et braille qu'une tempête arrive, qu'il ne faut pas trainer dehors. Il semble étrange, il est peut-être fou. Il vous explique que c'est un Shaman et qu'il parle avec les esprits. Que ces tempêtes ne sont que les prémices de l'apocalypse. Il vous propose de vous accueillir chez lui le temps de l'orage. En l'écoutant, vous observez le ciel et découvrez d'épais nuages noirs menaçants. Vous réfléchissez si vous devez vous abriter de la tempête ou poursuivre votre route sans attendre.

Si vous décidez de vous abriter, continuez la lecture ci-dessous. Si vous décidez de poursuivre votre route, dirigez-vous au Script A.

Vous remerciez le Shaman pour son hospitalité et acceptez de vous abriter dans sa Villa.

En quelques minutes, la tempête fait rage à l'extérieur. En discutant avec le Shaman, vous jetez un coup d'œil, de temps à autre par une fenêtre, aux bourrasques sifflantes dans l'espoir que l'orage ne dure pas trop longtemps.

Si vous possédez la Planche, le Rondin de bois, la vieille Bible ou le Roman, vous pouvez décider de l'utiliser pour allumer un feu de cheminée, dirigez-vous au Script B. Si vous ne possédez aucun objet cité ou si vous ne souhaitez pas l'utiliser, dirigez-vous au Script C.

- A) Votre destination est encore loin et vous ne pouvez pas vous permettre de perdre du temps. Vous décidez d'affronter la tempête quoi qu'il en coûte. Vous perdez -1 d'énergie. Vous gagnez 1 point de Destin.
- B) Vous avez de quoi allumer un feu. Vous en profitez pour vous réchauffer à l'abri de cette tempête. Le Shaman vous donne un Porte-bonheur (Deck de Trocs rouge). Le temps passé près de la cheminée vous remonte le moral, vous gagnez +1 point de Moral. Mais vous avez perdu du temps. +1 carte Route.
- C) Le Shaman discute avec vous toute la nuit. Vous gagnez 1 point de Moral, mais vous avez perdu du temps, +1 carte Route.