

THE ROAD PROJECT

ANCIEN GÉNÉRAL + VILLA

Depuis ce matin, vous vous demandez si vous n'êtes pas perdu, vous craignez vous être égaré. Difficile de distinguer la direction, un brouillard de cendres vous obstrue la vue tel un linceul blanc déposé sur le visage.

À force de persévérance, vous finissez par trouver cette Villa sur le rocher dont on vous a tant parlé. L'homme qui y vit est un ancien général qui connaît tout sur *Geynum*. Enfin, ce ne sont que des rumeurs. Il est en mesure de répondre à vos questions et de vous guider jusqu'à votre destination.

Vous vous assurez, d'un rapide coup d'œil par une fenêtre, qu'il n'y a pas de mauvaise surprise à l'intérieur. Aussi respecté soit-il, l'ancien général pourrait, comme tout le monde, se faire piller par un groupe de criminel passant dans la région. Ne voyant aucun signe de vie, vous vous apprêtez à frapper à la porte, mais celle-ci s'ouvre sous le poids de votre poing. Vous entrez tout en réclamant le propriétaire. Mais seul votre écho vous répond. Vous avancez avec prudence en contrôlant chaque recoin. Rien au rez-de-chaussée. Vous revenez sur vos pas et prenez l'escalier pour monter à l'étage. Marche après marche, une odeur pestilentielle se fait ressentir. Vous craignez le pire.

C'est en arrivant à l'entrée de la chambre que vous découvrez la scène. Vous le voyez dans le coin de la pièce, agenouillé devant ce qui semble être un autel japonais. En tenue de militaire, il a la tête pendante vers l'avant. Entre ses mains, un sabre qui lui ouvre l'abdomen laissant les viscères déborder sur ses cuisses.

Si vous décidez de récupérer le Sabre, dirigez-vous vers le script A. Si vous en avez assez vu, dirigez-vous vers le script B.

- A) Vous êtes horrifié par la scène, mais vous décidez de surpasser vos émotions pour récupérer le sabre entre les mains de l'ancien général. Entre l'odeur qui vous envahit et la vue de ces tripes tremblotant sous vos mouvements avec le sabre, vous finissez par vomir. Vous récupérez le sabre (Deck de Trocs rouge), mais traumatisé par la scène, vous perdez -1 point de moral et -1 point de destin.
- B) Pas besoin de trainer là. Vous reprenez la route sans perdre de temps.