

THE ROAD PROJECT

VOLEUSE + CABANE

Vous marchez depuis longtemps dans un chemin de forêt ombragé, quand vous remarquez une petite lueur, non loin en contrebas du sentier. Furtivement, vous vous en approchez. Elle émane d'une cabane, petite et sommaire, formée de planches de bois... L'encadrement de l'entrée est dépourvu de porte, surplombé par une grosse tenture repliée, laissant apercevoir l'intérieur : un matelas miteux à même le sol, sur lequel est posé un plateau, supportant la bougie à l'origine de la lumière aperçue depuis la route, et une corbeille de fruits. À la vue de celle-ci, vous salivez d'envie, et continuez de vous rapprocher, discrètement, vous assurant qu'il n'y a personne alentour. Arrivé sur le seuil, vous vous penchez pour saisir une poire, mais l'étonnement vous saisit : il s'agit de fruits en plastique !

"Don't fuckin' move!"

Un piège.

Le froid de l'acier du canon que vous sentez pressé sur votre nuque vous incite à respecter l'ordre. Puis la pression se relâche et, doucement, vous levez les bras en l'air et vous vous retournez. Vous faites face à une femme d'une quarantaine d'années, vêtue d'une parka militaire et d'un sac à dos bien rempli. Elle vous jauge, ainsi que votre équipement, de l'autre côté du viseur...

A. Si vous disposez au maximum de 2 cartes trouvaille/troc : après un rapide coup d'oeil, la voleuse se rend compte du peu d'intérêt que vous présentez : elle vous fait signe de partir, ce que vous faites sans demander votre reste. Votre dénuement est une chance : *gagnez 1 Point de Destin.*

B. Si vous disposez d'au moins 3 cartes trouvaille/troc : la voleuse désigne un objet qui semble l'intéresser, et vous fait comprendre qu'elle se fera un plaisir de vous en délester. Vous pourriez refuser, mais il vous est très difficile de jauger de la force de votre ennemie...

*B1. Vous lui donnez ce qu'elle demande (*défaussez 1 carte trouvaille/troc prise au hasard*), puis continuez votre route.

*B2. Profitant d'un instant d'inattention, vous détournez l'arme pointée sur votre visage et attaquez votre assillante. Lancez un dé à 6 à faces et multipliez le résultat par 2 : il s'agit du Niveau d'attaque de votre adversaire.

→ *Si vous remportez le combat* : la voleuse s'écroule au sol, terrassée par votre coup. Après vérification, vous remarquez que son arme n'était plus fonctionnelle. Par contre, en fouillant son sac, vous découvrez 2 trouvailles.

→ *Si vous perdez le combat* : la voleuse est une combattante redoutable... lorsque vous reprenez connaissance, les alentours de la cabane sont déserts, et la corbeille de faux fruits a disparu. Votre crâne vous fait énormément souffrir. Vous avez été délesté de la moitié de toutes vos trouvailles/troc (*cartes défaussées au hasard, arrondies au supérieur*) ! Vous poursuivez votre chemin, très affaibli (- 1 Point de Vie).

Renaud Jacquemin