

THE ROAD PROJECT

SHAMAN + ZONE BIOCHIMIQUE

Vous tentez d'échapper à une bande d'illuminés qui vous poursuit en scandant : « l' élu, il est l' élu... »

Ils sont curieusement vêtus, des plaques de métal, parfois des pagnes et certains portent des masques de démons. Mais tous arborent un symbole, trois triangles noirs autour d'un point sur un fond jaune.

Trop occupé à courir, vous ne faites pas attention que vous êtes entré dans un complexe de bâtiments à l'aspect intrigant. Plusieurs salles arborent le même symbole que vos poursuivants. Du coin de l'œil, vous apercevez derrière une vitre, noircie par le temps et la saleté, une forme humanoïde qui se frappe la tête sur le carreau. Certaines pièces dégagent un halo vert à l'odeur âcre et vous vous demandez pourquoi vous êtes rentré ici.

Soudain vous débouchez sur une immense pièce remplie de cuves dans lesquelles des solutions peu engageantes bouillonnent, des tuyaux y sont raccordés et se dirigent vers les autres bâtiments.

Au centre se tient un autre illuminé ; vos assaillants se sont arrêtés à la porte :

« O grand Shaman, nous avons trouvé l' élu, le voici près pour l'épreuve »

Le dit Shaman porte des peaux de bêtes que vous n'imaginiez pas exister, un masque encore plus exubérant que les autres, des amulettes de bric et de broc. Il brandit son bâton, un tuyau en PVC orné de plumes et d'ossements divers, et lance :

« Il en sera ainsi, il est l' élu, revenez quand la lune sera haute pour le départ de l'épreuve. »

Les autres tournent les talons vous laissant seul avec l'homme mystérieux. Il enlève son masque découvrant un visage las :

« Quelle bande de tarés. Pour faire court, je suis pas Shaman, juste un scientifique qui explorait la zone. Et cette bande de cinglés a vu que j'avais quelques connaissances des produits chimiques et m'ont pris pour une espèce de lien avec leurs dieux. On a peu de temps, dépêchons-nous. »

Il vous donne une carte très précise de la zone et vous explique que l'épreuve consiste à ramener un objet du bâtiment le plus pollué du secteur. Mais avec cette carte, vous pourrez prendre une sortie dérobée et fuir ce lieu maudit. Il dira que vous avez succombé au test. Lui est condamné à rester ici, il a encore des recherches à faire et ils ne le laisseront pas partir.

À la nuit tombée, vous vous engouffrez dans le bâtiment en question. Grace à ces instructions très précises, vous arrivez à vous sortir de ce mauvais pas, mais vous trouvez également un raccourci pour rejoindre votre route :

-1 carte Route

Yann ARIBAUD