

THE ROAD PROJECT

DÉSERTEUR + ÉGLISE DÉTRUITE

Vous arrivez en vue d'une ville encore fumante. Une odeur insoutenable de chair brûlée vous monte aux narines et vous manquez de rendre votre dernier repas en imaginant ce qui s'est passé ici. Vous avancez prudemment à couvert pour ne pas vous faire repérer. Des maisons calcinées et noircies témoignent de l'horreur qui s'est abattue dans ce secteur. Vous tournez au coin d'une rue et vous tombez face à un grand bâtiment de pierre à moitié détruit.

Malgré l'absence de la flèche et d'une partie de sa toiture, vous reconnaissez la forme caractéristique de l'édifice : une église. Si le chemin vers le clocher est praticable, il serait judicieux de prendre un peu de hauteur pour choisir le meilleur itinéraire.

En approchant, vous déchiffrez inconsciemment la devise du fronton, datée de 1701. Les restes de la lourde porte à double battant gisent au sol, inutiles. La nef n'a pas été épargnée par les flammes et une odeur âcre et nauséabonde en émane. L'endroit est devenu un tombeau : des cadavres parsèment les travées, comme si tous ces gens avaient été enfermés ici vivants et qu'ils avaient brûlé vifs. Cette hypothèse vous rend malade, d'autant plus que vous avez cru apercevoir la forme d'un enfant...

Chassant ces pensées insoutenables qui ne peuvent qu'aliéner votre esprit, vous vous attelez à vous frayer un passage jusqu'au clocher. Derrière des décombres, vous finissez par découvrir un escalier en colimaçon qui monte vers l'obscurité. La structure principale a été relativement épargnée ; vous ne devriez courir aucun risque en vous y aventurant et vous entamez l'ascension de l'antique escalier de pierre.

Une fois arrivé en haut, vous balayez du regard le paysage, plissant les yeux pour discerner le chemin le plus simple pour poursuivre votre route.

« Mettez les mains en l'air et retournez-vous sans faire de mouvement brusque. » ordonne une voix derrière vous. Vous obtempérez aussitôt. Un homme armé d'un fusil à lunette vous tient en joue. L'uniforme qu'il porte vous indique qu'il fait parti de l'un des camps qui s'affrontent pour la domination de ce qu'il reste de Geynum. « Que faites-vous ici ? Z'êtes un éclaireur de la faction des Rédempteurs ? » dit-il d'une voix assurée.

Vous lui répondez que ce n'est pas le cas, que vous n'êtes qu'un survivant qui est monté en repérage pour rallier sa destination.

« Sur quel territoire vous allez ? » demande-t-il. Vous lui dites et il émet un sifflement. « Eh ben, z'êtes pas rendu ! Si j'peux vous donner un conseil, vous devriez contourner la montagne par le versant nord. Les troupes du Général Mashburn sont passées de l'autre côté pour rejoindre Diomède. J'ai déserté quand il a décidé de tuer tous les réfugiés de cette ville. Evitez-le, je crois qu'il a complètement perdu la raison. »

Fort de cette information, vous continuez votre chemin : **-1 carte Route**

Stéphane Schoni