

THE ROAD PROJECT

VOLEUSE + BATEAU ECHOUÉ

Cela faisait déjà plusieurs kilomètres que vous marchez en observant cette masse sombre à l'horizon. Elle était clairement identifiable depuis un long moment. Un navire. De grande taille. Echoué de tout son long sur le rivage tel un poisson ayant subi une agonie interminable. Il devait être là depuis de longues années à en juger par l'état de la bête. Dévoré par la rouille et dépecé çà et là par toutes sortes de charognards mal intentionnés. Le navire présentait une large brèche dans le bas de sa coque. Probablement que l'embarcation était venue depuis le large se fracasser sur la barrière rocheuse qu'on distinguait au loin. Le navire avait dû arriver à une bonne vitesse pour qu'elle ne l'arrête pas. La course s'était terminée sur la plage sur laquelle vous vous tenez. Pourquoi ce navire avait continué sa route comme cela ? Et si rapidement ? Quelle catastrophe avait pu amener son équipage à ne rien tenter pour le stopper ? Ces questions occupent un moment votre esprit. Une bourrasque provoque un cliquetis et l'envol de grands oiseaux noirs à cou lisse au-dessus de vous. Vos yeux se lèvent. Vous ne l'aviez pas remarqué encore, mais dans le contre-jour que provoque le soleil au sommet de la coque, vous distinguez, non sans horreur, plusieurs cadavres humains pendus par les pieds.

« Hey bouge pas l'oiseau ! » La voix est fluette mais autoritaire. Elle vient semble-t-il de la brèche de l'épave. Pas d'endroit pour se cacher. Vous vous figez. « J'ai suffisamment de puissance de feu pour te vaporiser sur place, alors fais pas le malin. Qu'est-ce que tu veux ? » Encore surpris, vous restez tout d'abord silencieux puis expliquez calmement que vous ne faites que passer, que vous vous êtes approché de l'épave simplement par curiosité.

Après un moment, perturbé uniquement par le grincement de quelque morceau de tôle rouillée, une petite tête enfantine fait son apparition depuis l'obscurité de la caverne creusée dans la coque du bateau. C'est une jeune fille. Elle est frêle mais une grande détermination émane d'elle. « Tu ressembles plus à cette épave qu'à un être humain l'étranger. Tu ne me sembles pas mauvais. En tout cas, pas comme ces vagabonds de l'autre jour. » En prononçant ces mots, elle pointe du doigt les cadavres qui pendent au-dessus d'elle. Vous comprenez rapidement qu'elle est leur bourrelle et cela ne vous rassure guère sur la suite des événements. « A dire vrai je ne cracherai pas sur un peu de compagnie. Tu as déjà mangé aujourd'hui ? Je t'offre le repas si tu me racontes un peu tes derniers jours sur cette maudite planète. »

Décontenancé, et quelque peu intimidé par l'assurance de la jeune fille (et aussi par l'énorme fusil d'assaut qu'elle transporte...), vous acceptez, non sans méfiance, son invitation. Vous passez finalement un bon moment avec la jeune et farouche solitaire autour d'un morceau de poisson fraîchement cuisiné.

+ 1 point d'Energie