

THE ROAD PROJECT

NUÉE DE CORBEAUX + SQUARE

La ville est bruyante et pleine de vie, pareille à un nid de guêpes qui retrouve son activité au sortir de l'hiver. La comparaison pourrait tout aussi bien porter sur la dangerosité des deux endroits, protégés par des guerrières venimeuses chez les insectes, et par une milice fascisante chez les humains. Lors du Grand Effondrement, la ville s'était refermée sur elle-même, barricadant toutes ses entrées, tirant à vue sur quiconque tentait de s'approcher pour y pénétrer. Vivant en autarcie, elle avait su faire prospérer ses récoltes et ses élevages, et assurer la subsistance de ses habitants. Mais la vie en réclusion perpétuelle a évidemment fini par lasser les citoyens, qui ont voulu ré-ouvrir les portes de la ville, tout en y maintenant leur sécurité. Pour ce faire, la cité a été entourée d'un no-man's-land, dans lequel seuls deux chemins ont été aménagés : une entrée et une sortie, avec des contrôleurs armés de chaque côté, comptabilisant le nombre d'étrangers présents dans la cité. Une fois un certain seuil atteint (soit 1 étranger pour 2 miliciens), plus personne n'accède à la ville tant qu'un visiteur n'en est pas sorti ; toute intrusion dans le no-man's-land est quant à elle sanctionnée par une mort immédiate...

Vous avez patienté près de trois heures pour pénétrer ici, et vous découvrez enfin cette cité dont vous avez tant entendu parler. La présence de la milice est évidente, mise en avant pour éviter tout trouble, et leur réputation de tueurs surentraînés tirant sans sommation pour la moindre raison futile n'est plus à faire. L'atmosphère est étouffante, les gens craintifs, et vous regrettez presque de vous trouver ici, dans cette espèce de junte militaire...

Au centre de la ville, un square s'étend de tout son long, où des commerçants malhonnêtes proposent leurs services. Vous pouvez si vous le désirez échanger un ou deux objet(s) :

Vous pouvez vous défausser d'un seul objet issu du Deck Troc Rouge, en votre possession, contre un objet du Deck Troc Orange.

Vous pouvez vous défausser d'un seul objet du Deck Troc Orange, en votre possession, contre un objet du Deck Troc Vert.

Tandis que vous quittez la cité, vous entendez une rafale de mitrailleuse ; peu après, une jeep aux couleurs de la ville surgit dans le no-man's-land sur votre droite, et part en dérapage sur le sable. Depuis l'arrière, deux miliciens soulèvent un corps à la poitrine rougie et le jettent sur le sol, avant que la jeep ne reparte dans un tourbillon de poussière. Avant de détourner le regard, vous assistez au piqué rapide d'une nuée de corbeaux nécrophages qui se jettent sur le corps et le déchiquettent, visiblement ravis d'une telle pitance...