

THE ROAD PROJECT

ANCIEN GÉNÉRAL + VIEUX THÉÂTRE

Au fur et à mesure que vous approchez du bâtiment, le seul encore debout au milieu d'une rue en ruine, le brouhaha sonore s'éclaircit, et vous parvenez lentement à reconnaître la composition musicale. Il s'agit d'une marche militaire qui provient de l'intérieur des murs, lézardés de fissures, où une végétation parasite s'est installée au cours du temps. Vous passez sous le haut frontispice du vieux théâtre, surplombant un tapis élimé, ravagé par les intempéries...

Le hall, saccagé, est en piteux état également. Toute la beauté de l'endroit a complètement disparu : le décorum a été arraché des murs souillés. Vous pénétrez dans la grande salle, qui a elle aussi perdu son lustre d'antan, offrant le spectacle de sièges éventrés, et d'un parterre recouvert d'ordures de toute sorte.

Sur la scène, un mouvement attire votre attention : il s'agit d'un homme en uniforme, qui se dresse prestement, main pointée sur la tempe. Il est assez âgé, et son costume est couvert de médailles, désignant un général. Il porte une paire de lunettes aux verres sombres, dépareillant dans l'obscurité du théâtre. Il se tourne vers vous... Vous le rejoignez à pas prudents, trouvant votre chemin entre les débris épars ; de son côté, il reste immobile, vous suivant du regard... À quelques mètres de lui, vous vous arrêtez, et essayez d'entamer la conversation. Il vous fait signe de vous taire, puis désigne ses oreilles ; vous remarquez alors l'absence de celles-ci et à leur place, un magma méconnaissable de chair brûlée. Il soulève ensuite ses lunettes, et vous êtes effrayé de découvrir qu'il n'y a rien derrière : le militaire vous fixe du plus profond de ses orbites vides... Parachevant la vision d'horreur, il ouvre lentement la bouche, vous laissant le loisir d'observer le petit morceau de langue qui y reste, lambeau cicatrisé suite à une mutilation effectuée, de toute évidence, de manière non chirurgicale...

Effrayé, vous faites inconsciemment quelques pas en arrière ; le regard vide et mort du militaire ne cesse de vous fixer malgré ses sens absents. Votre retraite entre les fauteuils du théâtre s'accélère, tandis que le corps du général, tenant toujours sa position au garde-à-vous, commence à s'agiter de spasmes...

La pièce s'emplit alors d'un rire étrange, incroyablement puissant, d'une nature presque surnaturelle, dont le volume surpasse la musique en un contrepoint à la fois horrible et ridicule. Le militaire rit à gorge déployée, de plus en plus fort, et ce son vous glace le sang. Vous vous retournez, et vous mettez à courir hors de l'ancien lieu de culture, fuyant la vision de cet homme mutilé, immobilisé quelque part entre la vie et la mort...

Cependant, même éloigné du théâtre, ce rire résonne toujours en vous comme le glas annonciateur de votre destinée funeste, et son écho étreint votre cœur, aspirant dans des abysses de noirceur des lambeaux de votre courage vacillant...

La rencontre de cet ancien général, abandonné de toute humanité, vous fait perdre 1 Point de Moral.