

# THE ROAD PROJECT

## JEUNE FILLE+HÔPITAL

Les couloirs de cet hôpital sont labyrinthiques. Vous avez perdu la notion du temps. Comme vous vous y attendiez, les pilleurs ont depuis longtemps emporté ce qu'il y avait d'utile. Plus étonnant, aucun rôdeur n'arpente le bâtiment, aucun squatteur n'y a élu domicile.

Dans une aile éloignée, vous décidez d'abandonner vos recherches. Vous vous perdez et vous retrouvez dans un cul-de-sac obscur. Un filet de lumière découpe les contours d'une porte entrebâillée. Prudemment, vous jetez un coup d'œil.

Une chambre à l'ameublement sommaire. Un lit, une petite table. Le reste de la pièce se dévoile lorsque vous poussez doucement la porte et à votre grande surprise vous apercevez une jeune fille assise sur une chaise, face à un écran, en train de jouer à...un jeu vidéo ?

Il paraît que dans certaines grandes villes, chez les riches, il est encore possible de trouver ces reliques du temps d'avant, mais ici ? Et l'électricité, un groupe électrogène ?

Vous approchez de la fillette en regardant à peine l'écran et commencez à lui parler doucement pour ne pas l'effrayer. Elle ne répond pas à vos questions, continuant à fixer l'écran de ses yeux mi-clos, un léger sourire aux lèvres, ses doigts activant la manette dans ses mains. En soupirant, vous approchez de la petite table où se trouve une boîte. La boîte du jeu auquel la fillette joue sans doute. Curieux, vous la saisissez et lisez le titre : The Road. Plus bas un nom : Youssef Fârhi...le créateur peut-être ?

Vous lisez le pitch au dos de la jaquette, et sentez votre bouche s'assécher...l'accident, l'état de votre monde, et pire que tout, votre nom. Vous levez les yeux et regardez attentivement l'écran.

Le personnage que contrôle la jeune fille est horriblement familier. Il se tient dans une...chambre d'hôpital, quelque chose dans les mains. À côté de lui une petite fille assise sur une chaise. Elle tourne la tête vers vous, sur L'ÉCRAN et dans la RÉALITÉ :

-Trop nul, c'est toujours à ce passage que je meurs !

Ses mots raisonnent en même temps qu'ils s'inscrivent dans une bulle de dialogue sur l'écran.

Vous vous mettez à courir, et tout en sortant de la pièce, vous suivez votre avatar en faire de même. Vous courez, vite, de plus en plus vite. Votre cœur tambourine. Vous tombez. Obscurité.

Réveil dans l'herbe devant l'édifice. Un cauchemar ? Le soulagement n'a d'égal que ce qui vous a semblé tellement réel. Vous riez comme un dément et reprenez votre route afin de vous éloigner au plus vite. Après quelques pas vous sentez un regard dans votre dos. Volte-face, yeux tournés vers les fenêtres. Rien. Secouant la tête vous vous remettez en route.

Sans remarquer au sol la boîte. Vous savez, celle que vous n'aviez pas lâché dans votre fuite...+ 1 carte Fatalité.

*Jérôme Kiecher*