

# THE ROAD PROJECT

## ALCHIMISTE + ZONE BIOCHIMIQUE

Vous arrivez aux abords d'un endroit chaotique : des montagnes de grands bidons d'usine, pour la plupart mangés par la rouille, entassés les uns sur les autres et laissant échapper du liquide verdâtre fumant. La terre autour de ces piles de déchets est d'un vert maladif, sans aucune trace de végétation, bouffée par la désolation qui s'échappe de ces tonneaux de mort. Un chemin serpente à travers, que, résigné, vous empruntez, non sans auparavant avoir remonté votre foulard sur votre nez.

Cette décharge est immense, et après une demi-heure de marche vous vous arrêtez pour faire une petite pause. Alors que vous buvez quelques gorgées de votre gourde, vous entendez derrière vous une petite voix :

- Monsieur, je pourrais en avoir un peu ?

Vous vous retournez brusquement pour voir un petit garçon chétif, dépenaillé, sorti d'un coin de la décharge. Il doit avoir à peine 6 ans. Vous vous approchez de lui, méfiant. Derrière lui est allongé un homme, endormi mais visiblement souffrant.

- C'est mon papa, il est malade et on est parti chercher des médicaments mais il a dit qu'il était fatigué. Je peux avoir un peu d'eau ?

Vous lui donnez la gourde et allez inspecter son père. Il est tellement fiévreux que vous sentez la chaleur émaner de lui.

- Vous pouvez m'aider à l'emmener chez l'alchimiste ? Il habite un peu plus loin dans la Zone, c'est lui qui doit soigner mon papa...

Hésitant, mais vaincu d'avance devant le regard implorant de l'enfant qui vous rappelle trop de souvenirs enfouis, vous soulevez tant bien que mal le père, et indiquez à l'enfant d'ouvrir la voie. Le malade est léger, bien trop léger, pensez-vous. Après quelques temps, l'enfant bifurque et s'enfonce un peu dans la décharge. Vous voyez un panneau de bois fléché avec écrit « L'alchimiste », avec une fiole maladroitement dessinée. Au bout d'un moment, une cabane de tôle émerge des bidons. Un homme, torse nu et portant de proéminentes lunettes, se trouve devant, en train de mélanger des mixtures vertes dans des bouteilles.

- Alors alors, qu'est-ce qu'on m'apporte là ? On a besoin de mes précieuses potions, n'est-ce pas ?

Il s'approche de vous et ausculte le malade en se passant la langue sur les lèvres, l'air un peu fou derrière ses doubles (triples ?) foyers.

- Oui, je pourrais le soigner bien sûr, n'est-ce pas ? Mais qu'est-ce que vous offrez en échange ?

Vous secouez la tête, indiquant que ce n'est pas votre problème. Il se tourne alors vers l'enfant.

- Mon papa voulait vous rendre service, je crois, dit l'enfant d'un ton hésitant.
- Pas dans son état, non, je ne vois pas ce qu'il pourrait me rendre comme service... Un paillason peut-être, non, non... Il se penche alors vers l'enfant. Peut-être que tu pourrais me payer en nature pour sauver la vie de ton papa, hein mon enfant ?

L'air libidineux de « l'alchimiste » ne laisse aucun doute sur ses intentions.

Vous avez le choix :

- Donner votre objet le plus cher pour soigner le père (vous gagnez aussi 1 moral pour avoir sauvé l'enfant en plus du père)
- Passez votre chemin, ces gens ne sont rien pour vous (perdez 1 moral).