

THE ROAD PROJECT

ANCIEN GÉNÉRAL + MAISON DÉTRUITE

Au détour d'un chemin, vous trouvez une grande maison à deux étages, qui semble abandonnée. Le lierre recouvre les murs et pénètre dans la maison à travers les fenêtres brisées. Le toit, lui, semble en bon état. Vous l'explorez prudemment et, si elle ne contient plus aucun objet de valeur, elle vous semble être un abri fiable pour la nuit. Épuisé par votre voyage, à la nuit tombante vous vous endormez aussitôt.

- Debout soldat ! Vous murmure-t-on.

Vous ouvrez les yeux, mais en voyant l'accoutrement de l'homme qui vous a réveillé, vous vous demandez si vous êtes encore en train de rêver. L'homme est manifestement un militaire, mais sa tenue est plus proche du costume forain : bottes cirées, pantalon à pinces de la deuxième guerre mondiale, veste de camouflage et improbable chapeau napoléonien. L'homme tient nonchalamment un fusil-mitrailleur d'une main, et vous remarquez aussi un sabre, attaché à sa ceinture, ainsi qu'un énorme couteau. L'éclairage à la bougie disposé dans la pièce donne à la scène un aspect surréaliste. L'homme, penché vers vous, vous murmure à l'oreille.

- Pas un bruit ! L'ennemi approche...

Éberlué, vous osez à peine respirer. Des questions fusent en tous sens dans votre tête : qui est cet homme, d'où vient-il, comment est-il entré, pourquoi a-t-il pris le temps d'allumer des bougies ? L'homme vous fait signe de vous mettre de l'autre côté de la porte de la chambre où vous vous étiez réfugié, comme pour prendre d'éventuels ennemis en tenaille. Il vous regarde ensuite en soupirant, puis vous donne son sabre. Tremblant, vous prenez l'arme en main et allez vous placer. Le général, vous l'appellez comme ça car c'est à ça qu'il vous fait penser, un amalgame de généraux de différentes époques, le général vous fait ensuite signe de ne plus faire de bruit.

Le cœur battant, vous entendez maintenant comme un grincement feutré dans l'escalier, un grincement de lattes usées par le temps. Un grincement qui se rapproche et qui vient à couvrir le bruit que fait votre cœur tambourinant contre votre poitrine. Vous resserrez vos mains suantes contre la poignée du sabre. Le bruit se rapproche, et vous entendez même une respiration maintenant, comme un reniflement. Puis un feulement, et soudain bondit dans la pièce un lynx. Le général presse la détente, mais rien ne se produit. « MERDE ! » crie t'il. Puis il tire son long couteau et se jette sur le lynx, en même temps que le lynx se jette sur lui. Terrifié, vous prenez la fuite alors que retentit hurlements humain et bestiaux derrière vous. Vous vous jetez hors de la maison et la nuit se referme sur vous, alors que les hurlements vous poursuivent.

Vous perdez 1 point d'Énergie.

Vous obtenez le Sabre du Deck Troc Rouge.

Sébastien BARRE