

THE ROAD PROJECT

CHAT NOIR + TERRE SABLEUSE

Vous errez sur cette plaine désolée depuis trop longtemps. Elle est en train de venir à bout de votre esprit. Du sable, le vent hurlant et incessant, un soleil de plomb : il n'y a rien d'intéressant ici. Votre dernier repas était constitué d'un serpent qui a tenté de vous occire. Si vous ne trouvez pas le moyen de quitter cet enfer rapidement, vous allez y rester.

Vous gravissez une butte et là, un chat noir, assis à quelques pas de vous, vous fixe. Vous vous frottez les yeux ; le félin se lève, trotte sur une dizaine de mètres, s'arrête et gratte une zone précise. Vous vous dirigez vers lui ; il se tient à distance. La zone indiquée est meuble ; vous creusez et trouvez une cache de provisions. Vous allez pouvoir tenir un peu plus longtemps. Vous vous adressez au chat pour le remercier mais il a mis les voiles. Il a laissé quelques traces que vous suivez. Celles-ci s'estompent au bout d'une centaine de mètres mais vous gardez le cap.

Vous pensez devoir passer la nuit sur cette plaine. Le greffier apparaît alors au sommet d'un monticule de terre. Vous essayez de l'approcher ; il se lève et vous entraîne à sa suite. Après une dizaine de minutes, l'obscurité a commencé à s'installer ; devant vous se dresse un cabanon. Ce n'est pas le grand luxe mais vous allez passer la nuit à l'abri. Décidément, cette petite bête est pleine de surprises, mais, encore une fois, elle a disparu.

À l'aube, vous émergez de votre abri et à votre stupeur, vous êtes arrivé à bout de cette étendue. Il semblerait même que vous ayez réussi à gagner du temps sur votre trajet.

Vous cherchez votre guide et l'apercevez au milieu du paysage chaotique que vous venez de quitter. Il vous regarde et sa silhouette se dissipe dans l'air sous vos yeux ébahis.

-1 carte Route.

Yann ARIBAUD