

# THE ROAD PROJECT

## CHIEN BLESSÉ + MUSÉE

Vous arborez ce muséum, dont l'architecture très originale a gardé toute sa superbe d'antan. Il était dédié à l'origine de l'humanité, vous vous demandez si la porte principale qui est ouverte ne va pas se refermer sur vous. En entrant, vous êtes alerté par un bruit étrange : tout est silencieux dans les grands espaces du hall et pourtant un bruit métallique vient vers vous, il est à la fois régulier et très heurté. Il va et vient comme si quelque chose tournait en rond. En vous engageant dans les couloirs le bruit se fait de plus en plus proche.

Les vitrines éclairées par la lumière du dehors qui pénètre par des orifices soigneusement positionnés en hauteur pour donner l'impression d'entrer dans des grottes, ont toutes été dévalisées. Les pillards ont trouvé là de quoi faire du troc avec ceux qui accordaient encore de la valeur à ces échos du passé. La salle dans laquelle vous vous trouvez est une salle toute en longueur, tout au bout d'un très long mur en béton laissé sous sa forme brute et grossière pour donner l'illusion d'une roche taillée, pour percevez la silhouette d'un immense mammoth.

Le bruit se fait très proche, il se rapproche par derrière vous et vous surprend. En vous retournant, vous vous trouvez nez à nez avec un chien qui traîne au bout de sa laisse plusieurs barres de fer. Vous comprenez que le chien, à force de tirer sur sa laisse, s'est libéré des grilles de l'entrée à laquelle il avait dû être attaché. Il tourne dans ces salles sans interruption afin de trouver une sortie, vous le comprenez en voyant les très nombreuses traces qu'il a laissé sur le sol au fil du temps. Il est là depuis combien de temps ? Sans doute plusieurs années... le chien s'arrête en vous voyant. La laisse dont il cherche désespérément à se débarrasser l'a profondément blessé, d'une blessure qui ne se referme pas.

Si vous avez sur vous quelque chose à manger, le chien se laisse approcher et vous arrivez à ouvrir le crochet de sécurité. Le chien ne vous quitte plus d'une semelle. Si vous n'avez pas déjà un familier animal, il se joint à vous.

Si vous n'avez rien à lui proposer, il reste agressif, il vous blesse alors que vous cherchiez à débloquer la laisse et continue son périple. Vous avez perdu un point de vie.

*Elander, la force de l'arbre*