

## L'île du silence

J'étais incapable de bouger, paralysé de stupeur. Seules mes paupières clignaient. Je fermes les yeux, les rouvrais, encore et encore. Non, je ne rêvais pas. Elle était bien là. L'île ! Jamais je n'aurais cru cela possible. Subitement, je me rappelle pourquoi je suis là. Les visions des expériences qu'ils ont faites sur moi me reviennent. Les injections, les jours sans manger, les opérations et les saignées étaient très courants. J'ai un souvenir très flou de mes derniers moments à la prison. Cette prison où les détenus sont utilisés à des fins scientifiques inhumains. Je suis enfermé dans cette prison gouvernementale clandestine depuis près d'un an à la suite à ma désertion de l'Armée. Lors de la dernière expérience, les choses ont mal tourné. Les gardiens, me croyant mort, m'ont jeté à la mer. Au contact, de l'eau glaciale j'ai repris connaissance et j'ai nagé jusqu'au rivage où je me suis évanoui.

Encore désorienté, le besoin de vengeance, que j'ai développé depuis mon incarcération, me parvient. Toujours couché dans le sable, je commence à remettre mes idées en place et à élaborer mon plan. D'abord, il faut que je reprenne des forces. Péniblement, je me lève et je me dirige vers la forêt où j'ai aperçu des arbustes avec des petits fruits. Après avoir mangé, je décide de faire un feu pour me réchauffer et afin de faire sécher mes vêtements. Je trouve une source d'eau pour étancher ma soif. Après deux jours d'observation et de repos, mon plan est fin prêt et je le mets en application.

Toutefois, avant de me mettre en route, je dois faire quelque chose que je redoute. Je dois enlever la puce GPS qui se trouve dans mon bras. Hier, en me déplaçant dans la forêt, j'ai marché sur une roche très coupante. Je décide de l'utiliser pour la retirer. Cela est très douloureux, mais je réussis tout de même. Je peux donc me mettre en route vers cette prison. Le sentier est couvert de végétation dense, la lumière peine à parvenir jusqu'à moi. Je dois me faufiler entre les arbres. Sur mon chemin, je croise des araignées et des serpents, dont un python. Enfin, je vois une éclaircie et j'aperçois la prison.

Maintenant, il faut que je trouve une façon d'y entrer sans me faire repérer. Tout à coup, je repère un gardien de la prison qui patrouille près de la forêt. Subtilement, je m'approche de lui. Je l'attaque par-derrière et je lui fais une prise. Il tombe au sol. Je prends sa carte puce qui me permettra d'entrer dans la prison. Je le déshabille et j'enfile ses vêtements. Également, je prends ses armes. Je cours vers l'entrée où je découvre qu'il faut une empreinte digitale pour

déverrouiller la porte. Je retourne vers le gardien. Je tente de le traîner jusqu'à la porte, mais il est trop lourd. Je me résigne donc à utiliser son couteau et à lui couper le pouce droit. Je repars vers la porte où j'utilise la carte puce et le pouce du gardien pour désactiver le système d'alarme et j'entre dans le bâtiment.

J'avance dans les couloirs. Au détour, je croise cinq gardiens. Je passe devant eux en les saluant. Ils me répondent en me saluant eux aussi. Je continue mon chemin. Tout à coup, j'entends des pas de course derrière moi. Ce sont les gardiens que je viens de rencontrer. Ils m'interpellent. Ils se sont aperçus que je n'étais pas un des leurs. Je me retourne en sortant une arme. Ils se mettent à tirer. Je réplique. J'atteins deux gardiens du même coup. Un gardien aux yeux verts m'atteint au genou. La douleur est insoutenable. Je me ressaisis et je réussis à maîtriser les trois autres. Je pars maintenant à la recherche du bureau du directeur de la prison.

J'évite le plus de gardiens possible, car avec ma jambe blessée, je ne passe pas inaperçu et ma blessure m'empêche de me défendre efficacement. Plus loin, j'aperçois un gardien qui s'approche de moi. Je me prépare à me battre, mais il lève les mains en l'air et il me demande de l'écouter. J'hésite, mais je me rappelle que ce gardien était plus gentil que les autres. Il m'amenait des repas sans l'accord du directeur. Je le laisse donc parler. Il m'explique qu'il veut m'aider. Il n'est pas d'accord avec les règles et les peines de la prison. Je ne suis pas certain si je peux lui faire totalement confiance. Or, j'accepte. Il me conduit jusqu'au bureau du directeur en nous faisant éviter ses collègues.

Le gardien qui m'aide demande au directeur la permission d'entrer dans son sombre local. Une fois dans la pièce, mon allié se retourne contre moi et je me retrouve seul dans cette situation dangereuse. Ayant utilisé toutes mes munitions pour affronter les gardes, j'attrape l'extincteur à ma gauche et j'asperge mes ennemis. J'assomme ensuite le gardien qui a été aveuglé. Par le fait même, je le désarme. Je menace le directeur avec mon arme. Je l'oblige à s'asseoir sur sa chaise. Je le ligote avec les lacets des bottes du gardien inconscient.

Pour en finir, je sors du bureau et j'active une bombe qui était rangée dans une armoire. Je quitte la prison et, sans regarder derrière moi, j'embarque dans un bateau en mettant le cap vers le sud.