

Le KigrandiK des Dunes

Un conte d'**Anne Bouchet**

Illustré par **QA Elise Nguyen**

Version du 1 déc. 2023

Page 1 : C'est l'histoire d'une jeune fille qui habite un joli et paisible village sur la côte, en Bretagne. Elle adore passer des après-midi entiers dans les dunes à bouquiner ou gambader avec ses amis sur les rochers.

Son nom, c'est Bouclette. Les villageois l'ont appelée ainsi car ses longs cheveux sont bouclés, tout simplement !

Un jour, une rumeur commence à courir dans les rues du village :

« Je crois avoir aperçu un p'tit crabe dans les dunes... T'es sûre ?

- Et ben, moi, j'l'ai vu aussi, et même qu'il a des yeux énormes ! complète un villageois.

- Et puis, il n'est pas si p'tit que ça. Il fait au moins la taille d'un boulet de canon, ajoute un autre.

- J'crois bien qu'il a quatre pinces !

- Oui, oui, et même douze pattes ! assure un p'tit gars.

- Et sur son dos, il y a de grands pics qui sont sûrement empoisonnés... »

Page 2 :

On décide de demander conseil à la Grand-Mère du village. Elle sait tout sur tout et elle est d'une très grande sagesse.

« Ce que vous me décrivez là, c'est un crabe KigrandiK des Dunes, sans aucun doute.

Il faut être très méfiant, les KigrandiK peuvent se cacher n'importe où :

dans les rochers, derrière l'église, dans les bois, dans l'eau du lavoir.

Si on ne fait rien, il va *grandir, grandir, grandir*.

Il peut ainsi devenir énorme jusqu'à ravager le village entier quand on ne l'a pas détruit pas à temps.

De plus, il a un pouvoir stupéfiant : s'il reste un tout petit bout de crabe dans un coin du village,

il peut se régénérer et à nouveau *grandir, grandir, grandir*.

J'ai deux nouvelles, une bonne et une mauvaise. La bonne, c'est qu'il est possible de sauver le village.

Et la mauvaise, c'est qu'il va falloir désigner quelqu'un pour subir des épreuves terribles.

Seule la boule de cristal peut prédire qui affrontera ce destin. »

La Vieille Dame disparaît alors dans un coin sombre, au fond de l'unique pièce. D'une malle poussiéreuse, elle extrait une sphère translucide.

Puis elle installe l'objet fragile au centre de la table.

Page 3 : Tout en plaçant ses mains ridées autour de la boule, elle se met à marmonner des incantations incompréhensibles :

La Grand-Mère interroge les esprits des dunes... Le verdict tombe.

" Bouclette... Tu es désignée... C'est toi qui semble être l'élue pour ce combat..."

Pour confirmer les visions, Bouclette doit boire l'elixir de vérité.

Quelques secondes après avoir avalé l'infâme liquide, sa tête tourne.

La jeune fille a ensuite des visions, des hallucinations... Il lui semble percevoir deux énormes plaques de bois qui viennent la compresser.

Puis arrive la sensation que son corps craque de partout et qu'elle va tomber évanouie...

Mais tout à coup, tout s'arrête.

La grand-mère vient de percevoir l'ombre du crabe sur le corps de Bouclette.

C'est bien elle qui devra affronter le monstre et ce combat durera douze lunes.

Bouclette pleure beaucoup cette nuit-là. Elle a peur de l'inconnu.

Elle a déjà entendu parler de KigrandiK dans d'autres villages et des ravages qu'il a pu faire. Sans vraiment savoir ce qui l'attend, elle sent qu'elle va devoir mener un terrible combat contre ce crabe des dunes et elle ne sait pas si elle va être à la hauteur.

Page 4 : Pour affronter la première épreuve, Bouclette doit aller voir le Bûcheron qui a les talents nécessaires pour détruire le plus gros du KigrandiK.

Elle traverse donc la forêt en suivant l'itinéraire que la Grand-Mère lui a conseillé :

Au chêne centenaire prendre à droite.

Continuer jusqu'à la clairière puis suivre le sentier vers le nord.

Là, elle aperçoit la cabane du Bûcheron. Il est sur le seuil de sa porte d'entrée en train d'affûter sa hache.

Sa chemise à carreaux est déchirée, son pantalon est taché et Bouclette devine les restes de son dernier repas cachés dans sa barbe.

Un grand désordre règne devant la masure, on peut y voir des outils qui jonchent le sol et plusieurs tas de bois écroulés.

Mais la réputation de cet homme n'est plus à faire : il a déjà supprimé plusieurs KigrandiK.

« J'peux m'occuper d'ce crabe des dunes, ouais.

Il n'a pas l'air très gros, ni trop agressif. Le plus difficile, c'est d'le trouver.

Sa cachette préférée, c'est dans les plus belles dunes de la région. Près de ce p'tit bois.

Mais il reste toujours planqué. Impossible de le faire sortir de son trou.

Ah moins que ...

Tiens, attrape ça, dit-il en lui tendant une machette, c'est parti ! Tu es l'élue, tu dois venir avec moi...

Tu serviras d'appât. T'inquiète, ce n'sera pas long. »

La jeune fille n'est pas très rassurée mais décide de faire confiance à cet homme.

Page 5 : Ils quittent la cabane du bûcheron en cheminant sous les grands arbres.

Progressivement, les chênes laissent place aux pins. Leurs pas les mènent sur la plage.

Arrivés au sommet de la plus haute dune, le bûcheron s'arrête net.

Il prépare sa hache. Bouclette brandit, elle aussi, son arme en tremblant.

Le Bûcheron lui fait signe d'avancer seule. « Il faut que le KigrandiK te voit, murmure-t-il, qu'il te sente. Allez, vas-y ! »

Pour " l'aider ", il la pousse d'un grand coup dans le dos. La jeune fille dévale la pente et se retrouve seule au milieu des dunes ...

La stratégie de l'appât fonctionne :

La créature gigantesque apparaît alors et s'avance vers elle. Ses yeux brillent quand ils regardent sa proie.

Bouclette pourrait avoir envie de fuir mais à ce moment, elle ressent une énergie intense l'envahir.

Elle se sent tout à coup à la hauteur de la mission qui lui a été confiée.

Malgré sa peur et son envie de partir en courant, elle reste afin que le KigrandiK se rapproche et que le Bûcheron puisse s'en occuper.

La créature avance d'une démarche claudicante. Il se dirige directement vers Bouclette.

La jeune fille brandit sa petite machette mais le crabe est gigantesque. Aisément, il repousse l'arme avec une de ses nombreuses pattes et frappe Bouclette sur le flanc.

Elle tombe et se retrouve allongée sur le sable. Une énorme pince largement ouverte s'approche et s'apprête à la cisailer en deux.

Au moment où la pince la touche, une immense douleur irradie son torse. Le sable autour d'elle se teinte alors de rouge. (trop bourrin ?)

Elle est sur le point de s'évanouir quand elle aperçoit du coin de l'œil, une silhouette hirsute qui se jette sur le KigrandiK. La hache du bûcheron s'abat dans un bruit mat. A cet instant, on voit bien que le monstre va souffrir.

Avec l'aide du Bûcheron, Bouclette a réussi sa première mission. Faire la peau du plus gros du KigrandiK qui menaçait le village.

Elle se laisse alors aller et s'évanouit.