

Le KigrandiK des Dunes

Une histoire de Anne Bouchet

Illustrée par QA Elise Nguyen

Page 1 :

C'est l'histoire d'une jeune femme qui habite un paisible village sur la côte, en Bretagne. Elle adore passer des après-midis 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 *randir, 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.