

Catégorie adultes : + 16 ans

Pierre

Nuit,
Nuages,
Cheminées,
Ardoises,
Granit,
Gouttières,
Pluie,

Cloches, une sonnerie, deux sonneries, trois sonneries.

Le sol est trempée, une silhouette élancée atterrit sans aucun bruit sur le parvis de l'église. Elle se déplace doucement, elle jette un regard aux alentours. Elle semble s'assurer d'être seule dans l'obscurité. La lune irradie la venelle par intermittence.

Ainsi, il lui faut continuer la ballade sans se laisser surprendre. Éviter les ennuis, surtout éviter de croiser le Vieux. Celui-ci est terrible, les oreilles en lambeaux, des balafres sur sa tête, un oeil borgne. Il domine le territoire et il a le droit de vie ou de mort sur les créatures qui résident dans la petite cité.

Soudain, un bruissement, une ombre d'apparence humanoïde saute et grimpe sur les remparts du vieux château, fugacement, elle remarque sa queue rousse. Qui est-ce ? Elle dresse les oreilles, aux aguets. Les deux ombres se contemplant, la renarde s'enfuit.

Elle poursuit son chemin à la recherche de nouveautés, des recoins inexplorés qui pourraient lui permettre de continuer à dessiner sa carte, son territoire personnel. Un abri, un terrain de jeux, les nuits sans lune favorisent son exploration. Elle s'engage dans une petite ruelle qui longe les hauts murs de la chapelle, une ligne rouge est apparue, bizarre, elle la touche, la renifle. Elle sent que ce n'est plus tout à fait chez elle.

Au loin, un grincement puis un bruit sonore retentissent. Comme si un sac de sable rencontrait un objet en métal.

A l'abri des grandes tours, elle poursuit sa route en humant ça et là des effluves du passage d'autres créatures. Elle n'est pas la seule à profiter du calme pour s'approprier l'espace. La nuit, la ville se peuple d'ombres qui profitent de la sérénité pour s'épanouir.

Une interstice dans le granit des murailles accueille une fougère, elle aperçoit les spores tomber et se glisser dans les creux des joints polis par les siècles.

Sa route la mène en descente vers l'endroit où elle a entendu le bruit. Elle débouche sur une rue et aperçoit une silhouette sombre étendue sur le macadam. Elle s'approche et découvre un petit corps étendu, sans vie. Son pelage est gris, d'un gris crayon. Elle entrevoit des petites rayures et quelques gouttes de sang. Encore une créature de la nuit qui s'en est allée. Elle renifle et miaule doucement un hommage à ce compagnon qui ne verra plus le soleil se lever, qui ne traversera plus la zone-humide-recouverte de rosée.

Qui les protégera ?

Déjà elle entend les bruits de l'aurore, le claquement des volets, les moteurs des voitures au loin. Alors, elle sait qu'elle doit s'en aller. En quelques enjambées, elle regagne le parvis de l'église. Elle lève la tête, elle aperçoit ses trois compagnons qui contemplant la ville et ses créatures. Elle grimpe et regagne sa place, cinq coups de cloches. Elle s'installe et s'immobilise. Elle domine, et s'endort en pensant aux créatures de la nuit.

**Annnonce des lauréats le dimanche 26 novembre à 11h30
– les 3 CHA, château de Châteaugiron**

